



ADE9X v.1.45

**FOR
FS9 AND FSX**

AIRPORT DESIGN EDITOR

**by
Jon Masterson**

USER MANUAL

English Version

by Bob Keeshan
(edited by Helli Hauck)

(C) The ScruffyDuck Software Company
www.airportdesigneditor.co.uk

"Tabla de contenido"

| | |
|---|-----|
| "1.0 Introduction..... | 11" |
| "1.1 Acknowledgements..... | 11" |
| "1.2 Qué se puede hacer con ADE9X..... | 12" |
| "1.3 Compatibility..... | 12" |
| "1.4 Apoyo e información de contacto..... | 13" |
| "1.5 Legal Disclaimer | 13" |
| "1.6 Known Problems..... | 14" |
| "2.0 Installation..... | 15" |
| "2.1 Requirements..... | 15" |
| "2.2 New Installation | 15" |
| "2.2.1 Download..... | 15" |
| "2.2.2 Country Settings | 15" |
| "2.3 Comprobador de entorno ADE..... | 15" |
| "2.4 Updates..... | 16" |
| "2.4.1 Manual Check..... | 17" |
| "2.4.2 Getting Updates..... | 17" |
| "2.4.3 ADE9X Update Downloader..... | 18" |
| "2.5 Desinstalación de ADE9X. | 18" |
| "3.0 Configuration..... | 19" |
| "3.1 New User Wizard | 19" |
| "3.1.1 Welcome Screen | 19" |
| "3.1.2 Opciones generales de. | 20" |
| "3.1.3 Trazados. | 20" |
| "3.1.4 Unidades. | 23" |
| "3.1.5 Final | 24" |
| "3.2 Configuración menú. | 24" |
| "3.2.1 Opciones. | 24" |
| "3.2.1.1 General | 25" |
| "3.2.1.2 Folders..... | 26" |
| "3.2.1.3 Units..... | 27" |
| "3.2.1.4 Parking | 28" |
| "3.2.1.5 Images..... | 28" |

| | |
|---|-----|
| "3.2.2 Color Picker | 29" |
| "3.2.3 Establecer aviones envergadura..... | 30" |
| "3.3 Start of ADE9X..... | 30" |
| "4.0 ADE9X at a Glance..... | 31" |
| "4.1 ADE9X Main Display | 31" |
| "4.2 Main Menu Bar | 32" |
| "4.3 Toolbar | 32" |
| "4.4 Status Bar..... | 33" |
| "5.0 ADE9X Display Controls | 34" |
| "5.1 Scaling | 34" |
| "5.2 Panning | 34" |
| "5.3 Rotación de. | 34" |
| "5.4 Windows Toggle..... | 35" |
| "5.5 Centering Display | 36" |
| "5.5.1 Center on Bookmark | 36" |
| "5.5.2 Center on ARP | 36" |
| "5.5.3 Centro..... objeto seleccionado. | 36" |
| "5.5.4 Centro sobre la ubicación del ratón..... | 36" |
| "Comandos de teclado y ratón 6.0..... | 37" |
| "6.1 Tool Tips | 37" |
| "6.2 Left Mouse Button | 38" |
| "6.3 Right Mouse Button | 38" |
| "6.4 Mouse Wheel | 38" |
| "6.5 Keyboard | 39" |
| "7.0 ADE9X Menus | 40" |
| "7.1 File Menu | 40" |
| "7.1.1 New Airport | 40" |
| "7.1.2 Open Stock Airport | 42" |
| "7.1.3 Open Airport | 44" |
| "7.1.4 Abierto Aeropuerto Bgl..... | 44" |
| "7.1.5 Aeropuerto open Xml..... | 44" |
| "7.1.6 Inspect Bgl | 44" |
| "7.1.7 Import XML..... | 44" |

| | |
|--|-----|
| "7.1.8 Airport Properties | 45" |
| "7.1.8.1 Airport Tab..... | 45" |
| "7.1.8.2 Services Tab | 46" |
| "7.1.8.3 Delete Tab | 46" |
| "7.1.9 Save Airport | 47" |
| "7.1.10 Save Airport As | 49" |
| "7.1.11 Compile Airport | 49" |
| "7.1.11.1 Split Compile | 49" |
| "7.1.11.2 Compiled Files | 50" |
| "7.1.12 Print | 50" |
| "7.1.13 Save Image..... | 50" |
| "7.1.14 Recent Files..... | 50" |
| "7.1.15 Clear Recent Files..... | 50" |
| "7.1.16 Exit | 50" |
| "7.2 Editar menú. | 51" |
| "7.3 View Menu | 51" |
| "7.4 Lock Menu | 52" |
| "7.5 Lists Menu..... | 52" |
| "7.6 Tools Menu | 54" |
| "7.6.1 Aeropuerto de cambio altitud..... | 55" |
| "7.6.2 Fault Finder | 55" |
| "7.6.2.1 Fault Types | 56" |
| "7.6.2.2 Opciones de Finder culpa..... | 58" |
| "7.6.2.3 Buscador Auto reparación de fallas..... | 58" |
| "7.6.3 Administrador de edificio genérico..... | 59" |
| "7.6.4 Administrador de objetos de biblioteca..... | 59" |
| "7.6.5 Load Stock Data | 62" |
| "7.6.6 New User Wizard | 63" |
| "7.7 Settings Menu | 63" |
| "7.8 Scenery Complexity | 63" |
| "7.9 Help Menu..... | 64" |
| "7.10 Context Menu | 64" |
| "7.10.1 Copy | 64" |
| "7.10.2 Paste..... | 65" |
| "7.10.3 Guardar genérico edificio..... | 65" |

| | |
|--|-----|
| "7.10.4 Add Helper Shape..... | 66" |
| "7.10.5 Agregar. | 66" |
| "7.10.6 Delete Object | 67" |
| "7.10.7 Display Options | 67" |
| "7.10.8 Edit Object | 67" |
| "7.10.9 Lock Object | 67" |
| "7.10.10 Show XML | 67" |
| "7.10.11 Position Image | 68" |
| "7.10.12 Center on ARP | 68" |
| "7.10.13 Straighten Links..... | 68" |
| "7.10.14 Centrar el objeto seleccionado..... | 69" |
| "7.10.15 Center on Aircraft..... | 69" |
| "7.10.16 Mover aviones aquí..... | 69" |
| "7.10.17 Move to Aircraft | 70" |
| "7.10.18 Reverse Direction..... | 70" |
| "7.10.19 Revertir la valla. | 70" |
| "7.10.20 Mover al frente y hacia atrás..... | 70" |
| "7.10.21 Zoom. | 70" |
| "8.0 Herramientas de ADE9X de | 71" |
| "8.1 Pointer Mode..... | 71" |
| "8.2 Deshacer y rehacer. | 71" |
| "8.3 Background Images..... | 71" |
| "8.3.1 Añadir imágenes de fondo..... | 71" |
| "8.3.2 Utilizando esquina coordina. | 72" |
| "8.3.3 Posicionamiento imágenes de fondo. | 72" |
| "8.3.4 Trabajar con múltiples imágenes de fondo..... | 73" |
| "8,4 Directrices de y marcadores de posición..... | 74" |
| "8.4.1 Guidelines..... | 74" |
| "8.4.1.1 Crear directrices..... | 75" |
| "8.4.1.2 Mover directrices..... | 76" |
| "8.4.1.3 Eliminar directrices..... | 76" |
| "8.4.2 Position Markers..... | 76" |
| "8.5 Helper Shapes | 76" |
| "8,6 Miniaturas de y capturas de pantalla. | 78" |
| "8.7 Airport Image..... | 80" |

| | |
|---|-----|
| "8.8 Exclusions..... | 80" |
| "8.9 Bookmarks | 80" |
| "9.0 Con ADE9X FS9 o FSX..... | 82" |
| "9.1 Link..... | 82" |
| "9.2 Working Together..... | 82" |
| "9.2.1 Conectando para FS9 y FSX... .. | 82" |
| "9.2.2 Locking..... | 83" |
| "9.2.3 Desconectarse de FS9 y FSX..... | 84" |
| "9.2.4 Moviéndose entre ADE9X y FS9 y FSX..... | 84" |
| "9.2.5 Eliminating Pauses | 84" |
| "9.3 Compilar e instalar un aeropuerto ADE9X..... | 84" |
| "9.3.1 Split Compile..... | 85" |
| "9.3.2 Compiled Files..... | 86" |
| "9.3.3 Instalar un aeropuerto ADE9X..... | 86" |
| "10.0 General..... | 87" |
| "10.1 Anatomy of an Airport | 87" |
| "10.2 ADE9X visualización de objetos. | 87" |
| "10.2.1 Layering | 88" |
| "10.2.2 Junction tipo superficie..... | 88" |
| "10.3 Selection of Objects..... | 88" |
| "10.4 Moving Objects..... | 89" |
| "10.5 Deleting Objects..... | 90" |
| "10.6 Propiedades del objeto de. | 90" |
| "10.7 Group Properties..... | 91" |
| "10.8 Lock Objects..... | 92" |
| "11.0 Airport Elements..... | 32" |
| "11.1 Punto de referencia aeropuerto..... | 93" |
| "11.2 Airport Altitude..... | 93" |
| "11.3 Taxiway Network..... | 94" |
| "11.3.1 Nodes..... | 94" |
| "11.3.1.1 Crear puntos de Taxi..... | 95" |
| "11.3.1.2 Hold-corto nodo límites..... | 95" |
| "11.3.2 Links..... | 96" |
| "11.3.2.1 Link Snapping..... | 97" |
| "11.3.2.2 Link Junctions..... | 97" |

| | |
|---|------|
| "11.3.2.3 Enlace automático de división..... | 97" |
| "11.3.2.4 Creating Links..... | 98" |
| "11.3.2.5 Changing Links..... | 98" |
| "11.3.2.6 Deleting Links..... | 99" |
| "11.3.2.7 Moving Links..... | 99" |
| "11.3.2.8 Enderezar enlaces..... | 99" |
| "11.3.3 Designators..... | 99" |
| "11.3.3.1 Crear un nuevo designador..... | 100" |
| "11.3.3.2 Destacando designadores..... | 100" |
| "11.3.3.3 Análisis designadores..... | 30s" |
| "11.3.3.4 Cambiando designadores..... | 101" |
| "11.3.3.5 Eliminar designadores de..... | 101" |
| "11.4 Taxi signos. | 101" |
| "11.5 Parking..... | 104" |
| "11.5.1 Creación de estacionamiento. | 105" |
| "11.5.2 Rotar un lugar de estacionamiento..... | 105" |
| "11.5.3 Eliminar puntos de estacionamiento..... | 105" |
| "11.5.4 Estacionamiento propiedades..... | 106" |
| "11.5.5 Parking List | 108" |
| "11.5.6 Randomize Parking..... | 109" |
| "11.6 Jetways | 109" |
| "11.7 Aprons..... | 111" |
| "11.7.1 Creating Aprons..... | 111" |
| "11.7.2 Utilizando formas de Helper..... | 112" |
| "11.7.3 Selección de delantales. | 112" |
| "11.7.4 Inserting Vertices..... | 113" |
| "11.7.5 Deleting Aprons..... | 113" |
| "11.7.6 Moving Aprons..... | 113" |
| "11.7.7 Apron Properties..... | 113" |
| "11.8 Apron Edge Lights..... | 114" |
| "11.9 Runways..... | 116" |
| "11.9.1 Runway List | 116" |
| "11.9.2 Creating Runways..... | 116" |
| "11.9.3 Propiedades de pista. | 117" |
| "11.9.4 Delete A Runway..... | 117" |

| | |
|---|------|
| "11.10 Runway Patterns..... | 118" |
| "11.11 Runway Markings..... | 119" |
| "11.12 Luces de pista. | 122" |
| "11.13 Blast pastillas y compensar los umbrales V VASI..... | 125" |
| "11.14 Crosswind Runways | 129" |
| "11.15 Helipads..... | 131" |
| "11.16 Start Locations..... | 132" |
| "11.17 Tower View..... | 135" |
| "11.18 Fences | 136" |
| "11.18.1 Límite vallas. | 136" |
| "11.18.2 Blast vallas. | 137" |
| "11.19 Las frecuencias de comunicación " | |
| "11.19.1 Enabling ATC..... | 137" |
| "11.19.2 Trabajando con aeropuerto Comms..... | 137" |
| "11.19.3 Agregar una frecuencia..... | 138" |
| "11.19.4 Editar una frecuencia..... | 138" |
| "11.19.5 Eliminar una frecuencia..... | 138" |
| "12.0 Navigation Elements..... | 139" |
| "12.1 Navaid List..... | 139" |
| "12.2 Marker Beacons..... | 139" |
| "12.2.1 Bolsa de marcador Beacons..... | 139" |
| "12.2.2 Usuario creado balizas de marcador..... | 140" |
| "12.3 ILS (sistema de aterrizaje instrumental)..... | 142" |
| "12.3.1 Visualización de elementos de ILS en ADE9X..... | 142" |
| "12.3.2 Stock ILS..... | 142" |
| "12.3.3 Eliminar (Orphaning) ILS..... | 143" |
| "12.3.4 Adición de ILS. | 144" |
| "12.3.5 Moving ILS..... | 145" |
| "12.3.6 Editing ILS..... | 145" |
| "12.4 VOR V DME | 147" |
| "12.4.1 Stock VORVDME | 147" |
| "12.4.2 Generado por los usuarios VORVDME..... | 147" |
| "12.4.3 VORVDME propiedades..... | 147" |
| "12.5 NDB | 149" |
| "12.5.1 NDB from Stock..... | 149" |

| | |
|---|------|
| "12.5.2 User Generated NDB..... | 149" |
| "12.5.3 NDB Properties..... | 150" |
| "12.6 Puntos (sólo en modo de enfoque)..... | 151" |
| "12.6.1 Route Waypoints..... | 151" |
| "12.6.2 Waypoints terminales..... | 152" |
| "13.0 Approach Designer | 154" |
| "13.1 Approach Mode..... | 154" |
| "13.1.1 Barra de menú de modo de enfoque..... | 154" |
| "13.1.2 Enfoque modo Toolbar..... | 155" |
| "13.2 Approach Mode Menus..... | 156" |
| "13.2.1 Approaches Menu..... | 156" |
| "13.2.1.1 Add Approach..... | 156" |
| "13.2.1.2 Importar desde Bgl o XML. | 157" |
| "13.2.1.3 Mostrar propiedades opcionales de pierna..... | 157" |
| "13.2.2 Lists Menu..... | 158" |
| "13.2.2.1 Approaches | 158" |
| "13.2.2.2 Nav aids | 158" |
| "13.2.2.3 Waypoints..... | 159" |
| "13.3 Approaches in ADE9X..... | 160" |
| "13.3.1 Enfoque elementos " | |
| "13.3.2 Menú de contexto de enfoque..... | 165" |
| "13.3.2.1 Agregar piernas. | 166" |
| "13.3.2.2 Cambiar el orden de pierna..... | 166" |
| "13.3.2.3 Agregar transiciones..... | 166" |
| "13.4 Creando un nuevo enfoque..... | 167" |
| "13.5 Enfoque automático de de ILS..... | 167" |
| "14.0 Scenery Objects | 170" |
| "14.1 Beacons..... | 170" |
| "14.2 Efectos. | 170" |
| "14.3 Exclusion Rectangles..... | 170" |
| "14.3.1 Crear un rectángulo de exclusión..... | 171" |
| "14.3.2 Edición un rectángulo de exclusión..... | 172" |
| "14.3.3 Mover y cambiar el tamaño de los rectángulos de exclusión. | 172" |
| "14.3.4 Eliminando un rectángulo de exclusión. | 172" |
| "14.3.5 Ver rectángulos de exclusión..... | 172" |

| | |
|---|------|
| "14.4 Extrusion Bridges..... | 173" |
| "14.5 Fuel Triggers | 173" |
| "14.6 Generic Buildings | 174" |
| "14.6.1 Crear edificios genérico..... | 175" |
| "14.6.2 Mover edificios genérico. | 175" |
| "14.6.3 Genérico edificio propiedades..... | 175" |
| "14.6.4 Guardar V importar genéricos edificios..... | 176" |
| "14.6.5 Administrador de edificio genérico..... | 177" |
| "14.7 Library Objects..... | 177" |
| "14.7.1 Agregar objetos de biblioteca..... | 178" |
| "14.7.2 Mover objetos de biblioteca..... | 179" |
| "14.7.3 Propiedades de objetos de biblioteca. | 180" |
| "14.7.4 Administrador de objetos de biblioteca..... | 181" |
| "14.8 Models..... | 182" |
| "14.8.1 Administrar modelos de usuario..... | 182" |
| "14.8.2 Colocar modelos de usuario..... | 183" |
| "14.9 Weather Trigger | 184" |
| "14.10 Windsocks | 184" |
| "14.10.1 Adding a Windsock | 184" |
| "14.10.2 Propiedades windsock..... | 184" |
| "15,0 Terreno de Elements(FSX only)..... | 186" |
| "15.1 Los tipos de terreno en FSX... .. | 186" |
| "15.2 Terrain Polygon Tool..... | 186" |
| "15.2.1 Polígono propiedades..... | 187" |
| "15.2.2 Aeropuerto fondos..... | 187" |
| "15.2.3 Sloping Polygons..... | 188" |
| "15.2.4 Exclusión polígonos. | 189" |
| "15.2.5 La tierra y el agua clase..... | 190" |
| "15.3 Terrain Vector Tool..... | 191" |
| "15.3.1 Tipos de vectores de. | 191" |

"1.0 Introducción"

"Este Manual es válido para la versión de ADE9X 1,45"

"La abreviatura \"ADE9X\" indica, que esta versión permite la edición de aeropuertos para ambos \"FS9 y FSX.\""

"Desde FS9 y FSX difieren en varios aspectos, este manual trata esto utilizando el color"

"azul con todas las cuestiones relacionadas exclusivamente a FSX y rojo con todas las cuestiones relacionadas ex
"FS9."

"1.1 Reconocimientos"

"Es difícil saber por dónde empezar. Muchas personas me han ayudado a ambos con la experiencia necesaria para"
"crear trabajo aeropuertos y con amplio programa de pruebas."

"En primer lugar debo reconocer Lee Swordy para la inspiración de AFCAD. AFCAD siempre ha"
"sido el punto de referencia contra la cual he medido a ADE. Además del programa en sí, me"
"han escuchado muchas cosas buenas sobre la calidad de la documentación de AFCAD. Si ves un"
"similitud entre la documentación de ADE9X y de AFCAD, es deliberado."

"Agradecimientos también a Jim vil, quien ha sido paciente indefectiblemente como he aprendido de mi manera"
"a través de las complejidades del diseño del aeropuerto, y que siempre ha apoyado y alentado este"
"desarrollo."

"Gracias también a Graham Jackson por su trabajo sobre especificaciones de estacionamiento. ADE9X utiliza su inform"
"mostrar los códigos de la aerolínea y lugares de estacionamiento basados en aerolínea de color."

"Hauck Helmuth (Helli) que ha trabajaron duro y parejo para producir un excelente Manual de ADE"
"en alemán y que ha mantenido nosotros mucho en nuestros dedos. Helli ha asumido ahora incluso más"
"ardua tarea de autoría del inglés y el alemán manuales."

"Bob Keeshan ADE inglés Manual y los tutoriales opcionales. Bob ha logrado extraer"
"juntos la amplia gama de manuales y notas que acompañó a las versiones anteriores y"
"realizados en un documento coherente"

"También muchas gracias a Martin Gossman, quien, además de ser parte del equipo, creó la"
"instalador que se utiliza comenzando con la versión 1.20." "Martin también es responsable de la ADE"
"AI aviones Editor y corrector de entorno que se suministran con ADE9X"

"Tom Gibson ha revisar minuciosamente el manual y ha dado muchas sugerencias valiosas"
"para mejor comprensión del texto."

"Las siguientes personas han dado mucho de su tiempo y experiencia para ayudar con la"
"desarrollo de lo que nunca será un programa completo. Cuanto más aprendo, más me doy cuenta"
"hay que aprender."

"Kambiz Agazi"

"Tim Arnot"

"Martin Couture"

"Mike Cronin"

"George Davison"

"Norman Dean"

"Colin Dietrich"

"Reggie Fields"

"Don Grovestine"

"Dan Hansen"

"James Heany"

"Al Jordan"

"Carlos Maida"

"Derrick Miller"

"Peter Poulson"

"Graham S."

"Ray Smith"

"David Strate"

"Lance Tucker"

"Scott Smart"

"Les agradezco todo su inestimable ayuda, paciencia y buen humor durante el desarrollo."

"Mi agradecimiento también a Winfried Orthmann, permiso distribuir su programa de Xml2Shp"
"con ADE9X. Gracias al laboratorio de interacción hombre-máquina en la Universidad de"
"Maryland, de la biblioteca de gráficos de Piccolo. Por último, gracias a los desarrolladores y"
"colaboradores en el proyecto de código. Este lugar es una fuente constante de ideas, código, y"
"inspiración para los programadores aficionados, como yo."

"Jon Masterson"

"1.2 Qué se puede hacer con ADE9X"

"Editor de diseño del aeropuerto (ADE9X) es un programa de CAD-estilo de freeware potente, que le permite"
"crear y modificar datos de escenografía y el diseño del aeropuerto de Microsoft Flight Simulator (FS9 y FSX)."
"Con ADE9X, tiene un control total sobre toda la información de instalación; es decir, puede cambiar"
"delantales, frecuencias de comunicación, parkings, pistas, iniciar ubicaciones, calles de rodaje, vistas de la torre,"
"y todos los marcadores y luces en los aeropuertos. FS9 y FSX utiliza esta información para"
"control de usuario y AI aviones en los aeropuertos y a proporcionar detalles de aeropuerto en la \"vista del mapa,\" GPS"
"pantalla, planificador de vuelo y ventana de configuración de posición de inicio en FS9 y FSX."

"Además de información de instalación, ADE9X también le proporciona la capacidad para crear y"
"modificar la mayoría de los objetos de escenografía y elementos del terreno que se encuentra en o alrededor del aeropu"
"pasado, un desarrollador tuvo que utilizar múltiples utilidades para agregar o modificar objetos de biblioteca genéricos"
"edificios, clase de tierra, Alisa, exclusiones y vectores de terreno en sus proyectos de aeropuerto. Mayoría de"
"Este trabajo puede ser completado en ADE9X."

"Finalmente, ADE9X permite a los desarrolladores experimentados Aeropuerto agregar y modificar código de enfoque"
"sus proyectos de aeropuerto con nuevo enfoque diseñador del ADE9X. Esta combinación de"
"funcionalidad sin precedentes junto con interfaz fácil de usar de ADE9X hace ADE9X un"
"herramienta de desarrollo eficaz."

"Editor de diseño del aeropuerto lleva desarrollo aeroportuario a un nuevo nivel de capacidad y"
"sofisticación. Esto es posible solamente porque ADE9X es el producto de un dedicado y"
"experimentado equipo de desarrollo. Algunos de la comunidad MSFS del más experimentado"
"los desarrolladores han contribuido al desarrollo del programa. En consecuencia, se ha fijado ADE9X"
"la mayoría de los problemas conocidos e idiosincracia con AFCAD y ofrece sin precedentes"
"funcionalidad y soporte."

"1.3 Compatibilidad"

"Hay una serie de utilidades de diseño del aeropuerto para FS9 y FSX. ADE9X debe ser capaz de leer"
".BGL archivos desde archivos XML, FS9 y FSX desde estas utilidades siempre cumplen con la"
"requisitos de la BglComp. Sin embargo, algunas utilidades de utilizan partes del archivo .bgl para almacenar"
"información que no tiene nada directamente a hacer con el aeropuerto. Si bien no hay nada de malo"
"con este enfoque, puede causar problemas si se cargan en otra utilidad."

"Generalmente, si abre un archivo .bgl generado por otra utilidad, debe asegurarse de"
"que cualquier información especial está desactivado antes de compilar una copia para utilizar con ADE9X."
"ADE9X carga XML por compilar primero con BglComp. Si tiene éxito esta compilación, es probable que"
"que el aeropuerto funcionará bien en ADE9X. Si no lo hace, tendrá que resolver los problemas"

"ya sea en la utilidad original o modificando el archivo XML usted mismo. Si un archivo no se carga y se"
"que nos informe, asegúrese de incluir detalles de cómo se creó el archivo."
"Si va a abrir un aeropuerto creado en una versión anterior de ADE, necesita cargar manualmente"
"la nueva información bursátil (objetos de biblioteca y edificios genéricos). Para cargar manualmente material"
"datos, seleccionar datos de balance de carga en el menú Herramientas. Archivos de proyecto ADE no son hacia atrás"
"compatible con versiones anteriores de ADE."

"1.4 Apoyo e información de contacto"

"ADE tiene su propio sitio web en"

["http://www.airportdesigneditor.co.uk."](http://www.airportdesigneditor.co.uk)

"Este es el lugar donde puede encontrar las últimas noticias sobre el Editor de diseño de aeropuerto y"

"puede descargar no sólo el programa en sí sino también adiciones y tutoriales. Con el tiempo será"

"También se convierten en el hogar de artículos, tutoriales y otros temas relacionados con el diseño del aeropuerto para"

"Microsoft Flight Simulator."

"Además de la Web ADE9X, ADE9X también tiene su propio foro de soporte ubicado en"

"Algunos de los mejores diseñadores de aeropuerto en la comunidad MSFS han sido fsdeveloper.com."

"involucrado en el desarrollo de este programa. Pasan mucho tiempo en este foro y"

"le ayudarán cuando puede."

"La dirección web en el Foro de Editor de diseño del aeropuerto es:"

["http://www.fsdeveloper.com/Forum/forumdisplay.php?f=95"](http://www.fsdeveloper.com/Forum/forumdisplay.php?f=95)

"Ha pasado mucho tiempo y esfuerzo en el desarrollo de este programa. Sabemos que no es"

"perfecto y casi seguramente tiene algunos errores aquí y allá. Si encuentras algo que"

"no funciona o si recibe un mensaje sobre un problema irrecuperable, por favor, intenta"

"replicarlo y tome nota de los pasos que llevaron al problema. Si hay un mensaje de error,"

"tomar una captura de pantalla legible del mismo. Informe del problema en el Foro explicando cuáles fueron los pasos"

"tomado y lo que sucedió."

"ADE9X genera un archivo de registro de ejecución de lo que está sucediendo y hará un registro de más"

"errores que se producen. Es mucho más fácil para nosotros para ayudarle cuando tenemos una copia del archivo de reg"

"de las cosas más difíciles para nosotros es cuando tenemos un problema \"No ha funcionado\", o uno que no pueden ser"

"replica. Si uno o más del equipo pueden replicar su problema, tenemos una mucho mejor"

"posibilidad de arreglarlo."

"También puede enviar correo electrónico los desarrolladores directamente en jon@scruffyduck.co.uk."

"1.5 Aviso legal de"

"Este software es lanzado como freeware y no puede utilizarse en su totalidad o en parte en cualquier otro"

"software sin el permiso escrito del desarrollador. No se puede cambiar la instalación"

"paquete o su contenido en cualquier forma. No puede cargar o distribuir este software o cualquier"

"otra parte del paquete sin el permiso escrito del autor. No podemos celebramos"

"responsable de los efectos que puede tener este software, equipo o su vuelo"

"instalación del simulador. En otras palabras, hacen uso de ADE9X bajo su propio riesgo."

"Necesita recibir permiso de los titulares del copyright, o poseer los derechos de autor, de"

"cualquier archivo de paisajes que se modifica con este programa. Nosotros no podemos se hace responsables de cualqu"

"acciones legales tomadas contra usted por cualquier violación de derechos de autor o propiedad que puede resultar"
"el uso de este software."

"El desarrollador respeta los derechos de autor de todas las bibliotecas de terceros y código utilizado con esto"
"software. Esta aplicación de software, sus bibliotecas y la documentación son copyright"
"ScruffyDuck Software o los desarrolladores y autores de los materiales de terceros."

"Cualquier fotografías, imágenes o texto en este documento que no es generado por el ScruffyDuck Software"
"son copyright del autor que se respeta y se usan con permiso."

"1.6 Problemas conocidos de"

"A continuación hay una lista de problemas conocidos y errores que puedan surgir con ADE9X:"

"1.6.1 Separador decimal"

"El separador decimal y algunas opciones de configuración de país causan la pantalla de bienvenida de ADE9X congelar"
"ADE9X accidente. El trabajo es cambiar temporalmente la configuración de país a uno que"
"utiliza un separador punto (por ejemplo, Estados Unidos o UK) antes de la instalación de ADE9X y instalarlo."
"Una vez ADE9X se inicia normalmente, cambiar su país establecer atrás."

"1.6.2 Configuración de PPP"

"Cuando se utiliza una configuración de tamaño Normal (96 DPI) con ADE9X superior de PPP, los menús no será"
"aparecen correctamente. En este momento la única solución es usar 96 DPI cuando se trabaja con ADE9X."

"1.6.3 Freeway tráfico"

"ADE9X actualmente no puede generar tráfico de la autopista cuando se agrega un vector de terreno de carretera."

"2.0 Instalación de"

"2.1 Requisitos"

"Las siguientes aplicaciones y archivos son necesarios para ADE9X se ejecute correctamente:"

"o Flight Simulator X Deluxe Edition o FS9.1."

"o Versión libre de FSUIPC4 para FS9."

"Descargar en:" ["http://www.schiratti.com/DOWSON.html"](http://www.schiratti.com/DOWSON.html)

"o La versión gratuita de FSUIPC3 para FSX"

"o el FSX Software Development Kit (SDK), que viene sólo con el Deluxe"

"Edición, junto con las últimas actualizaciones Service Pack (SP1A, SP2 o aceleración"

"DVD). el SDK no se instala automáticamente al instalar FSX. Si la"

"Comprobador de medio ambiente (véase infra) no puede encontrar BglComp, tendrá que encontrar la"

"SDK en el DVD e instalarlo. Tenga en cuenta que la versión del SDK en el Deluxe"

"DVD tiene un fallo que hace que el compilador fallar sobre vallas de límite. Después de la instalación"

"del original SDK, visite FSInsider para obtener la actualización del Service Pack."

"o MSXML 4 como mínimo. Requerido por BglComp"

"o Microsoft dotNET Framework versión 3.5"

"2.2 Nueva instalación"

"2.2.1 Descargar"

"El paquete de descarga de la versión 1.45.0 de la ADE9X viene con un \"Readme\"-archivo de texto."

"Es muy recomendable leer ese archivo, ya que contiene algunas instrucciones sobre la"

"proceso de instalación..."

"Para instalar ADE9X en el equipo, ejecute el instalador y siga la pantalla las instrucciones."

"2.2.2 Configuración de país"

"Seguimos obtener informes que ADE9X no funcionará correctamente en los equipos, donde el país"

"configuración utiliza una \"coma\" como separador decimal en lugar de un \"decimal\". Esto ocurre sólo"

"durante la instalación inicial y no en todos los casos. Si así, usted debe:"

"o eliminar completamente la carpeta ADE9X."

"o cambiar la configuración de país a la UK o Estados Unidos"

"o vuelva a copiar la carpeta ADE9X"

"o Ejecute ADE9X para cada versión de FS que tienes"

"o Cuando haya terminado, cierre ADE9X y volver a la configuración del país a su propio."

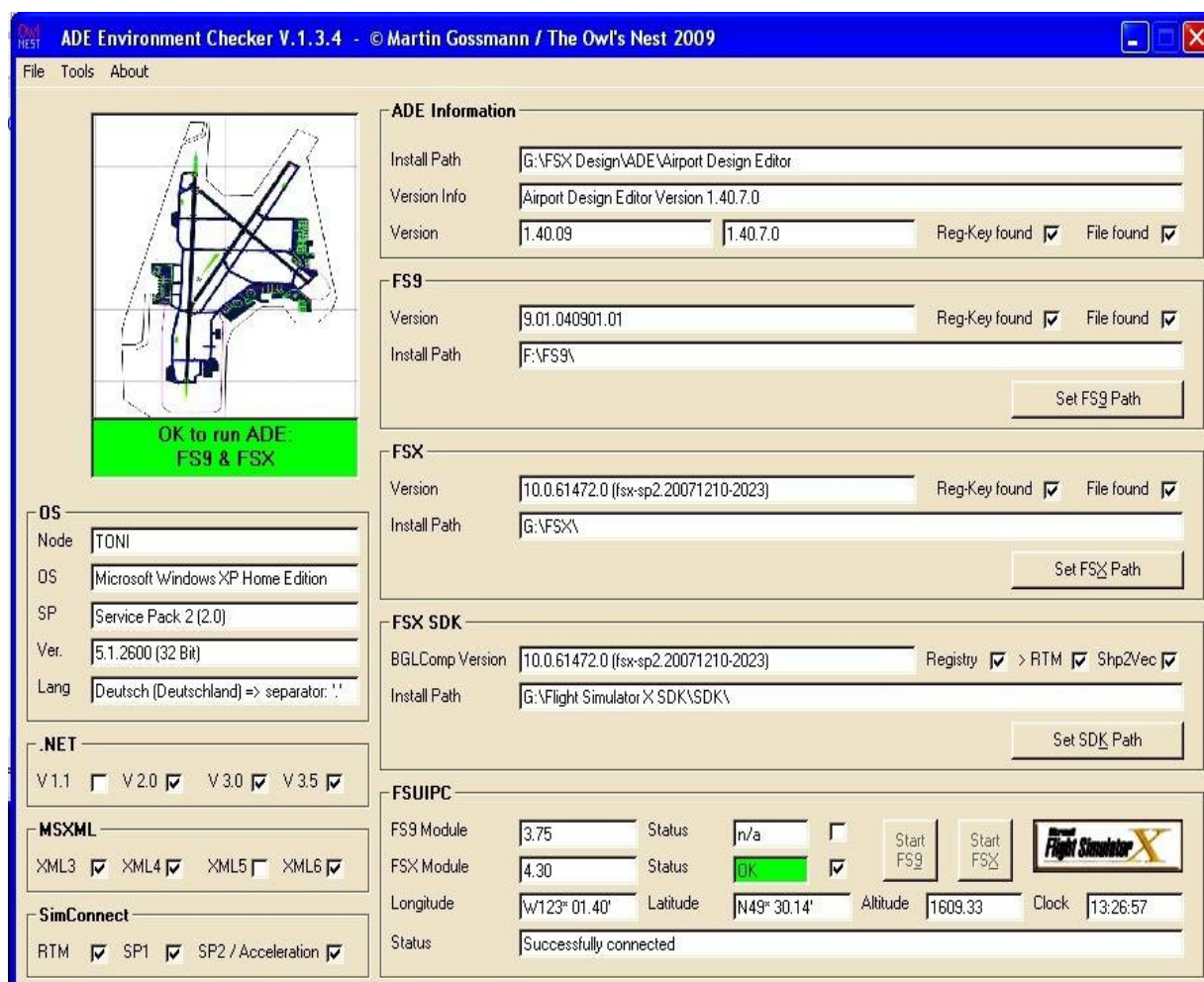
"2.3 Comprobador de entorno ADE"

"El Comprobador de entorno permite ver si su sistema cumple los requisitos para ejecutar"

"ADE9X. El Comprobador de medio ambiente se encuentra en el grupo del programa Editor de diseño de aeropuerto"

"Iniciar > todos los programas."

"Si tienes todo lo que se necesita a continuación, el resultado debe tener este aspecto:"



"Figura 1 - Comprobador de entorno ADE"

"Si encuentra que faltan algunos requisitos, necesita corregir estos antes de utilizar"

"Editor de diseño del aeropuerto."

"El Comprobador de medio ambiente tiene su propio pequeño manual disponible cuando descarga ADE9X."

"Tenga en cuenta que esto no garantiza que el programa se ejecutará correctamente en el equipo."

"En algunos casos hemos encontrado fallas debidas a las interacciones con otras aplicaciones, como"

"detectores de virus y cortafuegos. Si tienes un problema de instalación, póngase en contacto con nosotros y"

"incluir el informe de carga desde el verificador de medio ambiente."

"Por supuesto, puede utilizar el Comprobador de medio ambiente cualquier momento posterior, por ejemplo después de"

"actualización de la instalación, cuando se sospecha, que algo podría estar mal con la configuración de"

"ADE9X."

"2.4 Actualizaciones de"

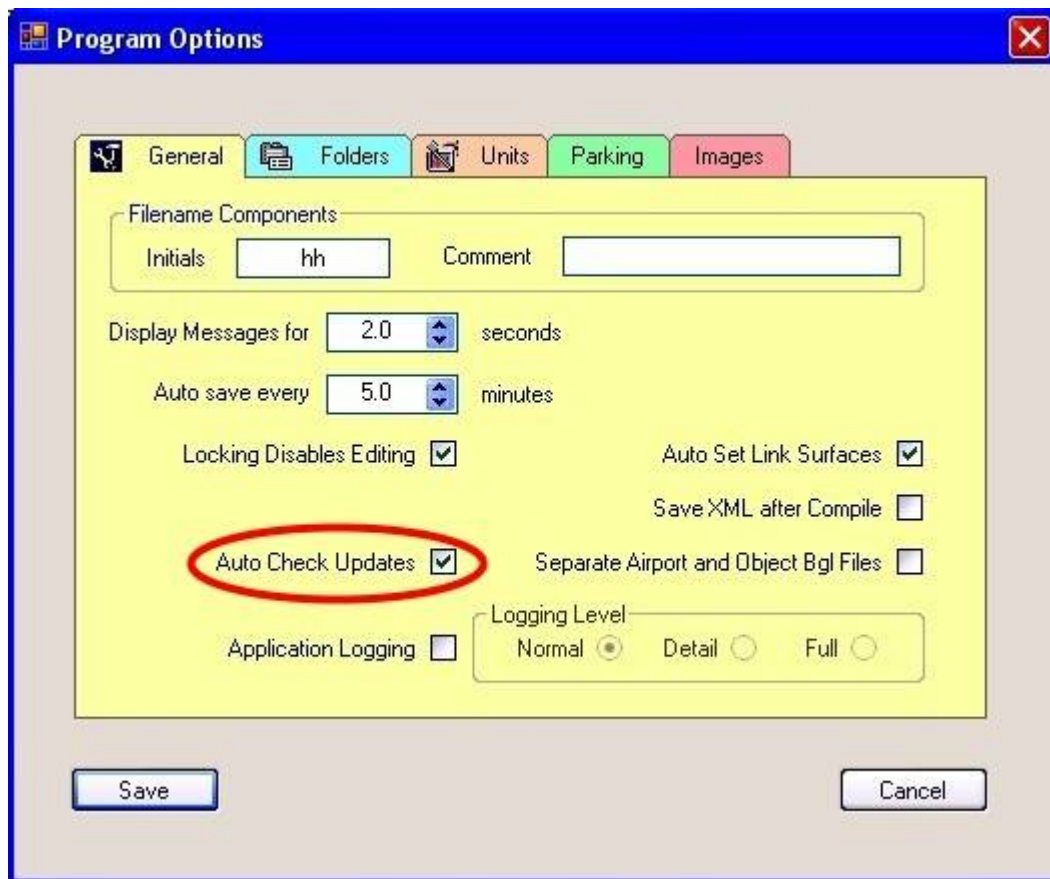
"ADE9X tiene un actualizador automático en línea. Cada vez que se inicia ADE9X, verificará la aplicación"

"Si está utilizando la versión más reciente o tener el parche más reciente. Si no tienes"

"conexión a Internet permanente (es decir, si están usando dial-up), recibirá un mensaje en"

"iniciar afirmando que ade9x no se puede acceder al sitio de actualización. En este caso, desea desactivar la"

"comprobación de actualización automática. En el menú principal, seleccione Configuración > opciones > Opciones ge"



"Figura 2 - Opciones de programa de ADE9X"

"Desactive \"Actualización de comprobación automática\" y guardar. Esto dejará de ADE9X de realizar la \"verificación automática de puesta en marcha. Para aquellos que tienen una conexión permanente a Internet\" \"Sin embargo, recomendamos que mantenga la actualización en línea automática habilitada.\""

"2.4.1 Cheque manual"

"Para comprobar manualmente las actualizaciones, seleccione Ayuda > Buscar actualización desde el menú principal."

"2.4.2 Obtener actualizaciones"

"Si hay una actualización disponible, ADE9X le presentará con una pantalla pequeña de información:"



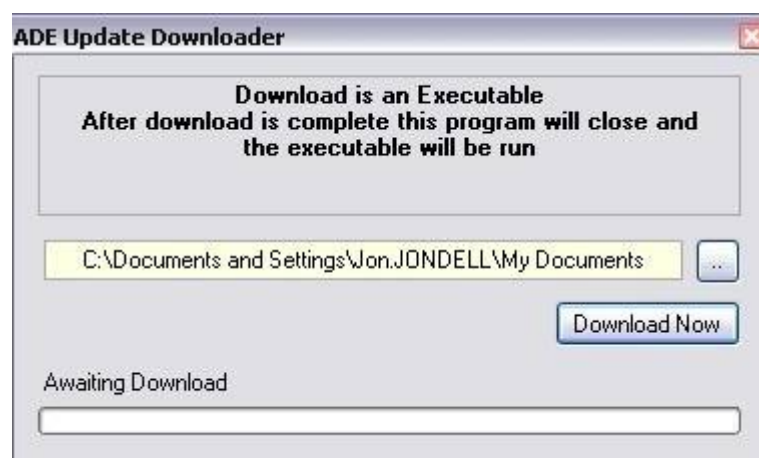
"Para aplicar la actualización, haga clic en sí. Para omitir la actualización, haga clic en no. Hasta que realice la actualización \"ADE9X se le pedirá que hay una actualización disponible en cada puesta en marcha.\""

"2.4.3 ADE9X Update Downloader"

"Si decide aplicar la actualización, aparecerá el Descargador de actualización de ADE9X. ADE9X propio"

"no se abrirá si se trata de una comprobación automática. Si ha realizado una verificación manual, a continuación, podrá"

"debe cerrar ADE9X usted mismo."



"Figura 3 - ADE9X Update Downloader"

"Para utilizar a la ADE9X Update Downloader, siga los siguientes pasos:"

"o Elija la carpeta que desea la descarga de archivos se guarden en haciendo clic en el pequeño"
"botón '...'"

"o Haga clic en Descargar ahora para comenzar la descarga."

"o Vaya a la ubicación donde guardó el archivo ADE9X y ejecútelo para actualizar ADE9X."

"o Reiniciar ADE9X"

"2.5 Desinstalar ADE9X"

"El instalador de ADE9X también proporciona un desinstalador que puede ejecutar para eliminar ADE9X y todos"

"de sus componentes. Cualquier archivo que se hayan creado (ADE, .bgl, etc.), la instalación de ADE9X"

"carpeta, todos los archivos no puesto allí por el instalador (para cualquier proyecto de archivos y datos financieros si us"

"Elija almacenar en la carpeta ADE9X) y además se mantendrán algunos archivos de configuración de usuario"

"intacto. Sin embargo, puede que desee copiar o mover antes de desinstalar el programa como una"

"copia de seguridad."

"3.0 Configuración de"

"3.1 Nuevo Asistente de usuario"

"Aparecerá el Asistente de usuario nuevo, cuando se instala por primera vez ADE9 o ADEX."

"Va a configurar Editor de diseño de aeropuerto funcione correctamente en el equipo. Se inicia"

"automáticamente al ejecutar por primera vez ADE9 o ADEX."

"Recomendamos que ejecute mediante el Asistente para nuevo usuario al final. Puedes"

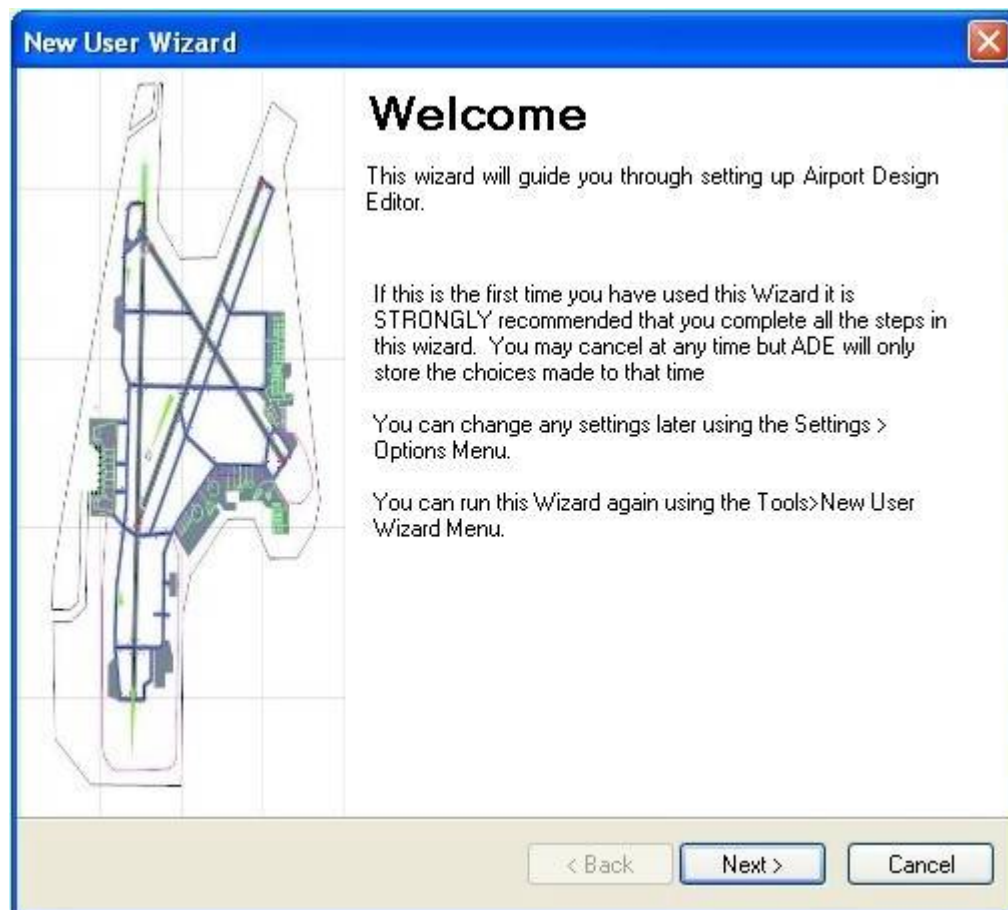
"Cancelar en cualquier momento, pero ADE9X no tendrá toda la información que necesita para funcionar correctamente"

"decide cancelar el asistente antes de terminar, se puede acceder al Asistente para cualquier momento"

"después seleccionando Herramientas => Asistente para nuevo usuario."

"3.1.1 La pantalla de bienvenida"

"El Asistente para nuevo usuario comienza con la pantalla de bienvenida."



"Figura 4 - ADE9X nuevo usuario asistente pantalla de bienvenida"

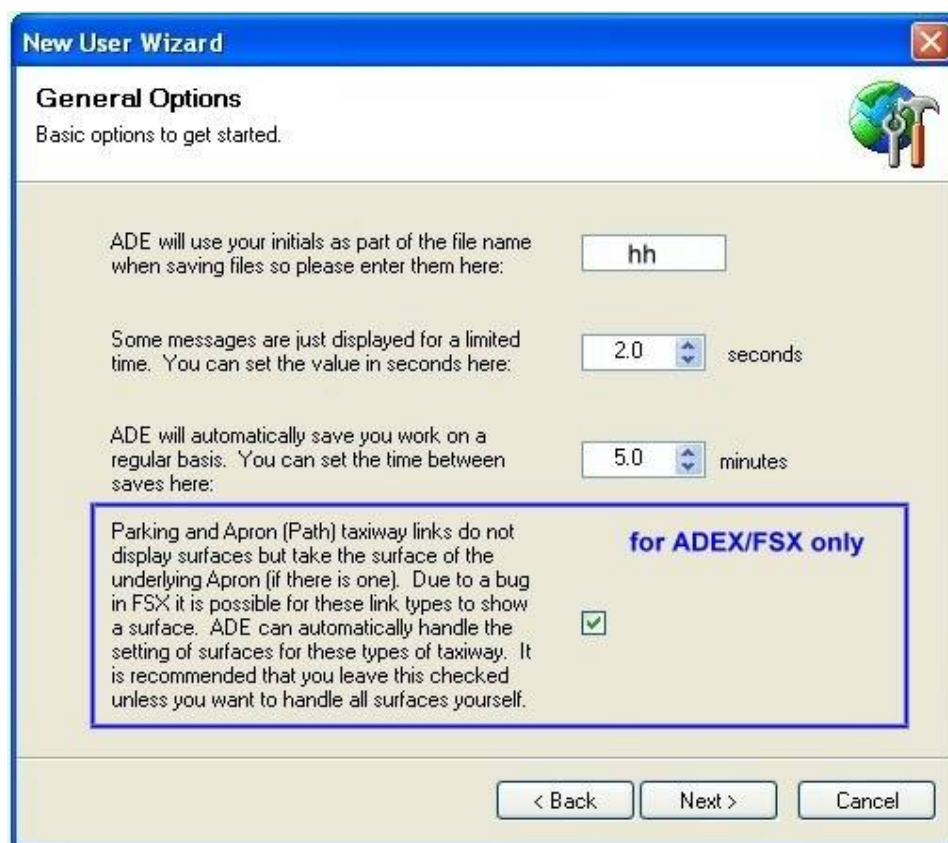
"Esta pantalla le recuerda que es importante configurar completamente ADE9X. Mover a la"

"Pantalla de opciones de General haciendo clic en siguiente. Puede volver en cualquier momento y cambio o verificación"

"configuración haciendo clic en atrás."

"3.1.2 Opciones generales de"

"La siguiente pantalla es la pantalla de opciones generales."



"Figura 5 - ADE9X nuevas opciones generales del Asistente de usuario"

"Existen cuatro opciones para configurar en esta pantalla (sólo tres en ADE9):"

"1. Escriba sus iniciales: ADE9X utiliza sus iniciales al construir los nombres de archivo para su"
"proyectos aeroportuarios."

"2. Sincronización de mensajes, seleccione un tiempo en segundos para mostrar mensajes temporales. El estándar"
"es uno o dos segundos. Mensajes como archivo guardado etc. mostrará durante este tiempo y cerrar"
"sin que tener que hacer nada. Se puede establecer en cualquier momento entre uno y cinco segundos"
"en los intervalos de segundo mitad."

"3. Auto guardar: seleccione un tiempo en minutos en el intervalo entre auto-guarda. Cinco minutos es"
"un buen punto de partida, pero se puede establecer en cualquier momento entre uno y 30 minutos en 30"
"intervalos de segunda. Cuando ADE9X auto-guarda, creará un archivo de copia de seguridad con un bak"
"extensión."

"4. Estacionamiento "

"hay un error en FSX que permitirá que esto ocurra. Al seleccionar esta opción, podrá ADE9X"
"gestionar superficies de estacionamiento y delantal enlace para asegurarse de que el tipo de superficie para estos v"
"coincide con los delantales subyacentes. Si no desea manejar estas asignaciones de superficies"
"Usted debe dejar esta marcada."

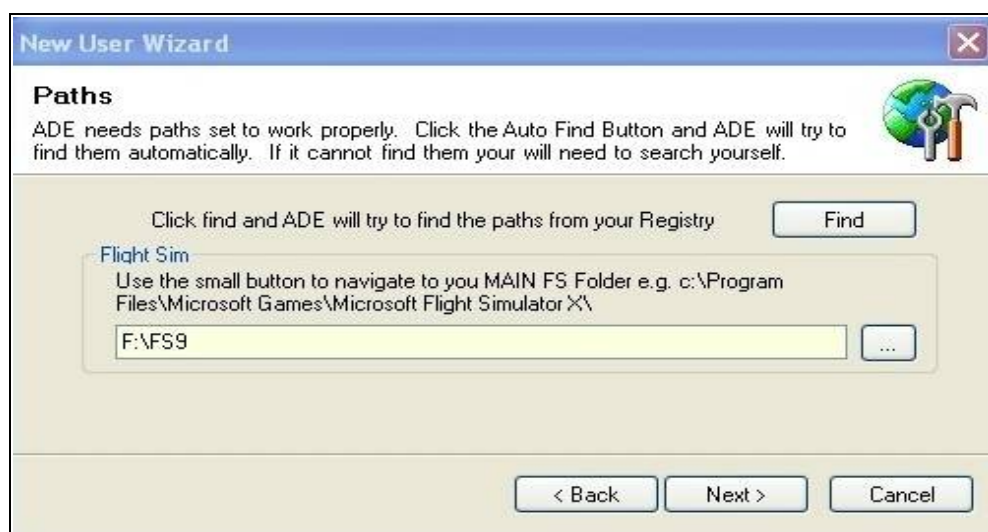
"en ADEX FSX sólo"

"3.1.3 Trazados"

"La pantalla de configuración de rutas es a continuación es la sección más importante en el asistente, así que por favor"
"Tómese tiempo para introducir la información correcta."

"La configuración de la ruta es diferente para ADE9 y ADEX."

"para ADE9"



"Figura 6.1 - ADE9 pantalla de configuración de ruta de usuario asistente nuevo"

"La forma más sencilla de configurar la estructura de la ruta de ADE es que ADE9 hacer por usted. Para" "tienen ADE9 configurar sus trazados, haga clic en el botón Buscar. ADE9 buscará su registro a" "Rellene los detalles. Si ADE9 no puede encontrar la ruta de instalación de FS9, puede ser un" "problema con la entrada de registro FS9. Si prefiere seleccionar las rutas usted mismo, utilice el" "\"...\" botones pequeños a la derecha de la ruta de acceso"

"para ADEX:"



"Figura 6.2 - ADEX nueva pantalla de configuración de ruta de asistente de usuario"

"La forma más sencilla de configurar la estructura de la ruta de ADE es tener ADE hacerlo por usted. Para
 "tienen ADE configurar sus trazados, haga clic en el botón Buscar. ADE buscará su registro y
 "Utilice las claves de registro SDK y FSX rellene los detalles. Si ADE no puede encontrar las entradas
 "BglComp o Shp2Vec, esto puede significar que no tienes correctamente el SDK"
 "instalado. Si ADE no puede encontrar la ruta de instalación de FSX, puede haber un problema con
 "la entrada de registro FSX."

"Si prefiere seleccionar las rutas usted mismo, utilice los botones pequeños \"...\", a la derecha de la
 "cuadros de nombre de la ruta."

"BglComp estará en la carpeta SDK de compilador BGL bajo el entorno Kit sub-
 "carpeta."



"Siga el mismo proceso para buscar la ruta de FSX Shp2Vec."



"Shp2Vec se encuentra en la carpeta SDK de terreno situada debajo del SDK de compilador Bgl."

"Además de BglComp y Shp2Vec, Editor de diseño de aeropuerto necesita saber la"
"ubicación de la instalación principal de FSX. ADE utiliza para reunir y compilar"
"información sobre aeropuertos, ayudas a la navegación y otros objetos cerca de su aeropuerto."

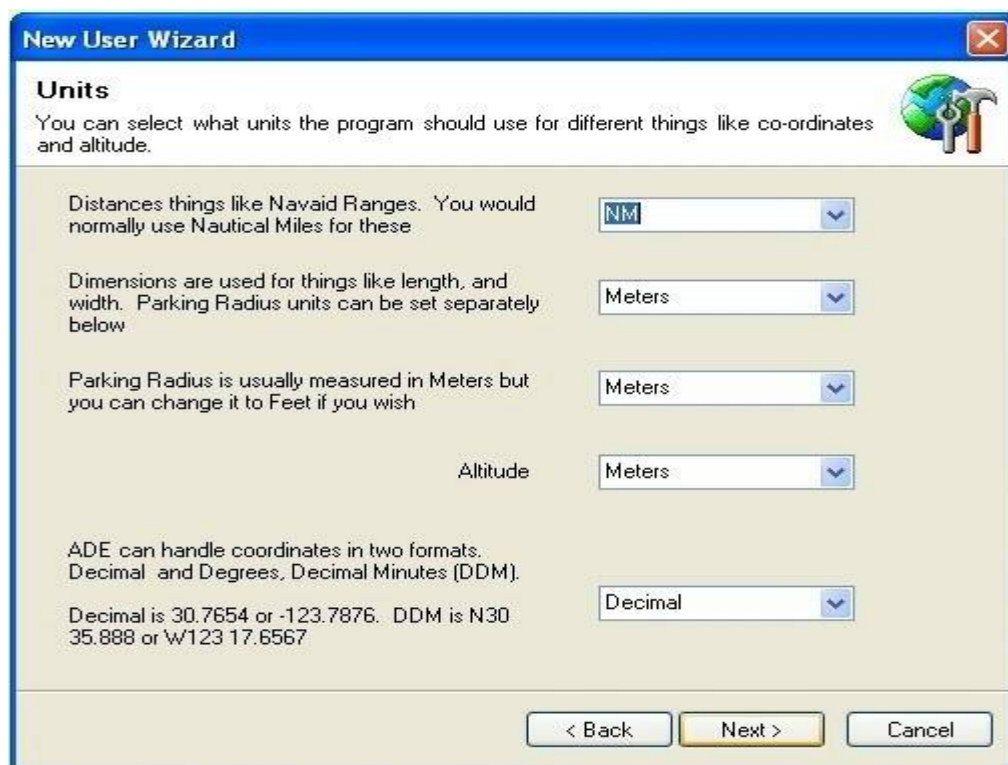


"Utilice el botón pequeño '\\...\'\" a la derecha del campo FSX para obtener esta ubicación. Es"
"la carpeta principal de FSX: no seleccione cualquier carpeta sub."

"Cuando haya configurado correctamente las ubicaciones para BglComp, Shp2Vec, y"
"FSX, haga clic en el botón siguiente."

"3.1.4 Unidades"

"La pantalla de configuración final es para unidades de medición."



"Figura 8 - pantalla de configuración de la unidades ADE nuevo usuario Asistente"

"Hay cinco diferentes unidades de medida que necesitará para establecer basado en sus preferencias:"

"1. Distancia: se refiere a objetos que puedan ser de algún modo desactivado o grande. Navaid rangos son un"
"buen ejemplo. Las opciones de distancia son millas náuticas (NM), pies o metros."

"2. Dimensión: se refiere a las mediciones más pequeñas como longitudes de pista y anchos, directriz"
"longitudes, etc.. Puede elegir unidades métricas (metros) o unidades habituales de U.S. (pies)."

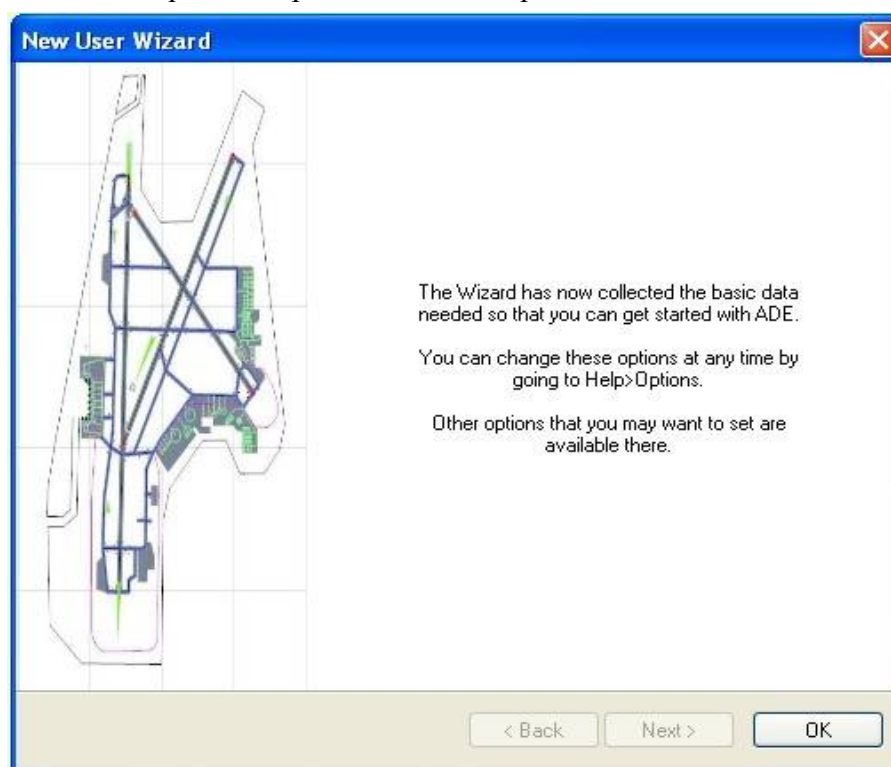
"3. Radio de estacionamiento – unidades de radio de estacionamiento se establecen por separado. Aeropuerto n"
"diseñadores usan valores de radio métricas estacionamiento incluso si otras dimensiones se establecen en los pies."

"4. Altitud: altitud puede establecerse en pies o metros y es independiente de las unidades de dimensión."
"En consecuencia, puede tener altitud en pies, mientras que la longitud de la pista está en metros."

"5. Coordenadas: hay varias formas para describir las coordenadas geográficas de hoy. Mientras"
"ANUNCIOS pueden aceptar varios formatos de coordenadas, en la actualidad sólo muestra dos: Decimal"
"(por ejemplo, 23.4567,-125.789) y grados minutos decimales (28.556 N23, W125 47.223)."

"3.1.5 Final"

"La pantalla final confirma que ha completado al Asistente para nuevo usuario."



"Figura 9 - ADE9X nuevo usuario Final pantalla del Asistente"

"3.2 Configuración menú"

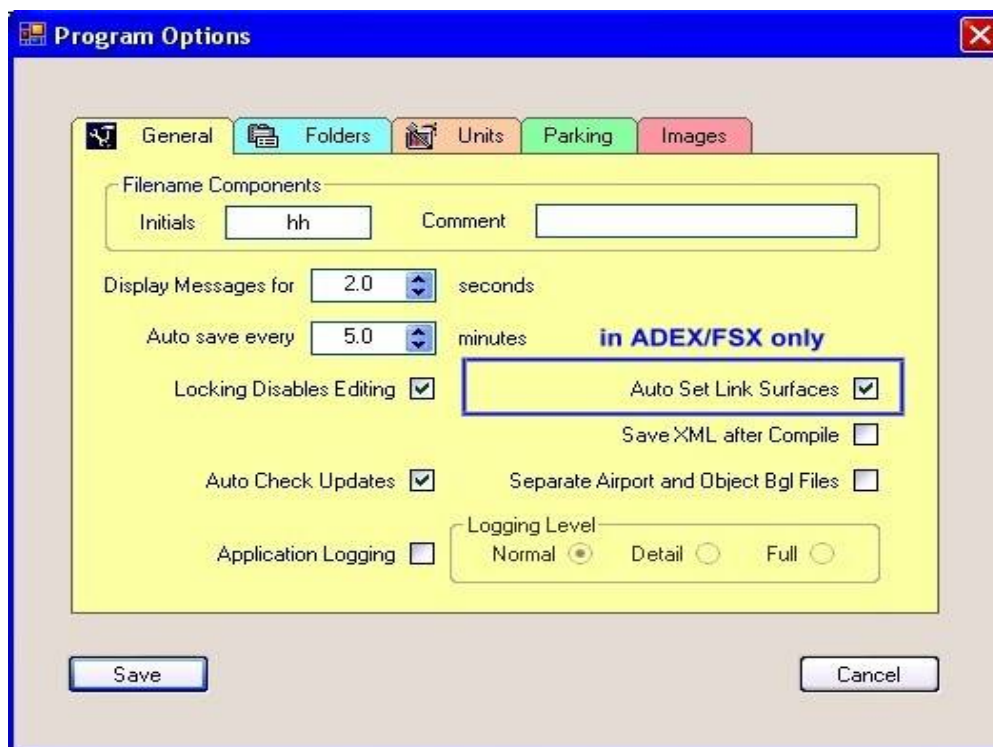
"Más allá de la configuración básica en el Asistente para nuevo usuario, hay otras opciones de configuración"
"se encuentra en el menú de configuración de ADE9X."

"3.2.1 Opciones"

"La selección de opciones del programa en el menú de configuración contiene varios ADE9X avanzada"
"Configuración."

"3.2.1.1 General"

"La primera ficha de opciones es similar al asistente. Sin embargo, hay varias otras opciones que
"puede seleccionar basado en sus conocimientos de diseño del aeropuerto."



"Figura 10 - opciones de programa General de ADE9X"

"o Iniciales: establecer o cambiar sus iniciales aquí. Estos son utilizados para formar parte de la"
"nombres de archivo para un proyecto de aeropuerto"

"o Visualización de mensaje: establece el tiempo en segundos que mensajes temporal como guardado o"
"Compilado se mostrará"

"o Auto guardar intervalo: definir el tiempo entre guarda automáticamente."

"o Bloqueo desactiva edición – si el bloqueo desactiva edición de casilla de verificación,"
"no podrá modificar los elementos de aeropuerto que usted haya bloqueado."

"o Auto comprobar actualizaciones: Editor de diseño del aeropuerto tiene un corrector de actualización en línea"
"llama cada vez que se inicia el programa. Funciona mejor si tienes una conexión permanente"
"a la internet. Si no entonces usted debe desactivar esto para evitar el error"
"mensajes que se generarán cuando ADE9X no puede encontrar el sitio de actualización. Si eres"
"mediante la comprobación de actualización automática y recuerde que ADE9X a través de su"
"cortafuegos!"

"o registro de aplicación - cuando ADE9X activados registrará como ahora. Cuando inicia"
"sólo la apertura y cierre de la aplicación además de los errores. ADE9X recuerda esto"
"configuración."

"o Nivel de registro: Editor de diseño de aeropuerto registra lo que sucede en un archivo denominado"
"ade_YYYYMM.log donde 'aaaa' es el año en curso y 'mm' es el mes actual."
"Se trata de una herramienta de diagnóstico muy útil en el caso de que el programa no funciona como"
"espera y se le pedirá proporcionar este archivo al informar sobre un error o otra"
"problema. Existen tres niveles de registro que puede utilizar ADE9X para generar logs de programa"
"para ayudar a diagnosticar los problemas del programa. El valor predeterminado es Normal y debe utilizarse a n"
"se encontró el problema. Pueden establecer niveles de detalle y completa si es necesario. Será completa"
"generar una gran cantidad de información y sólo debe utilizarse cuando se solicita por ADE9X"
"desarrolladores. ADE9X recordará el nivel de registro que se han establecido para la sesión."

"o Comentario – nada entró aquí se agregará al nombre del archivo. Esto no es"
"generalmente se usa ahora"

"o Auto enlace definir superficies: pista de aterrizaje, estacionamiento "

"tipo, pero hay un error en FSX que permitirá que esto ocurra. Seleccionando esta opción,"
"ADE9X gestionará las superficies de pista, estacionamiento y delantal enlace para asegurarse de que el"
"tipo de superficie para estos vínculos coincide con la subyacente delantales o pistas. Desactivar esta"
"le da más control sobre las superficies a veces inesperados que pueden aparecer en determinados"
"intersecciones. Si no desea manejar estas asignaciones superficies usted mismo, debe"
"deje marcada." **"ADEX FSX sólo"**

"o Guardar XML después de la compilación: .bgl paisajes están compilados de origen XML. En"

"mayoría de los casos no es necesario este código fuente. Por defecto el Editor de diseño de aeropuerto"
"con no guardar el archivo XML. Sin embargo, si usted es un usuario avanzado que les gustaría"
"tener acceso a los datos XML a continuación, seleccione esta opción. La fuente se guardarán en la misma"
"carpeta que el archivo .bgl."

"o Separar aeropuerto y objeto Bgl archivo: de forma predeterminada, Editor de diseño de aeropuerto genera"

"un archivo de .bgl único que contiene elementos de aeropuerto y elementos de escenografía (exclusiones,"
"objetos paisajes y modelos). Sin embargo, si desea que se compila en separar"
"archivos de .bgl, a continuación, seleccione esta opción."

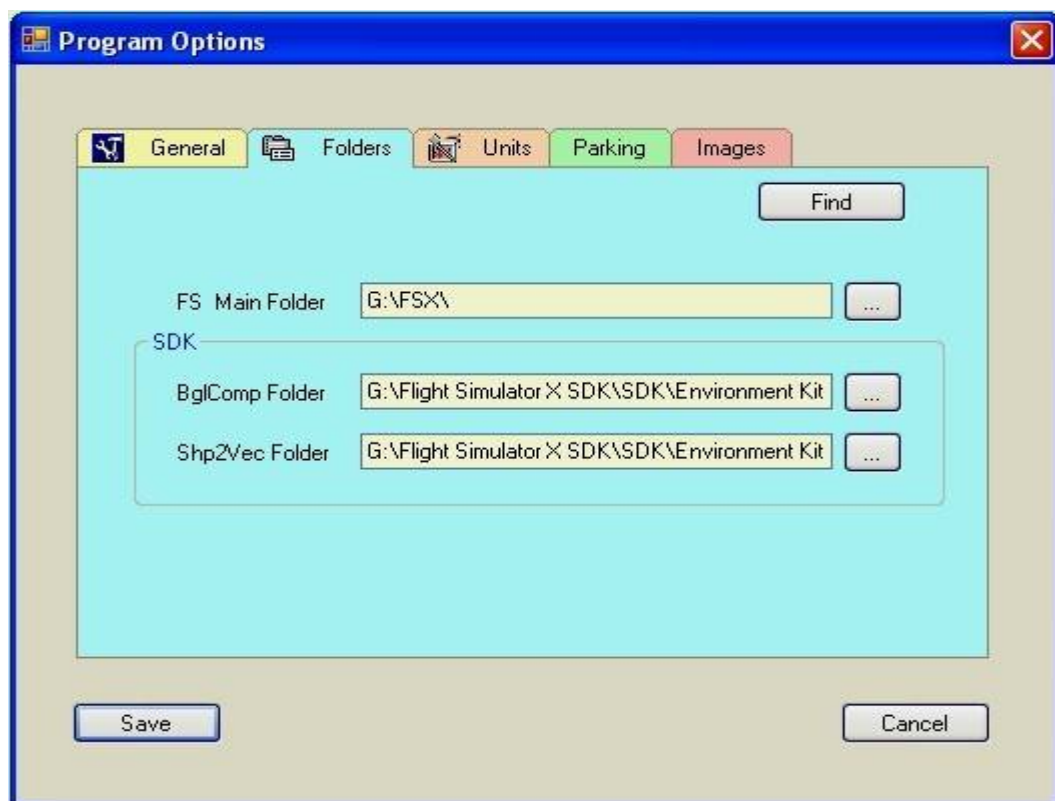
"o Guardar: guardar sus selecciones de opción"

"o Cancelar: cancela todos los cambios realizados"

"3.2.1.2 Carpetas"

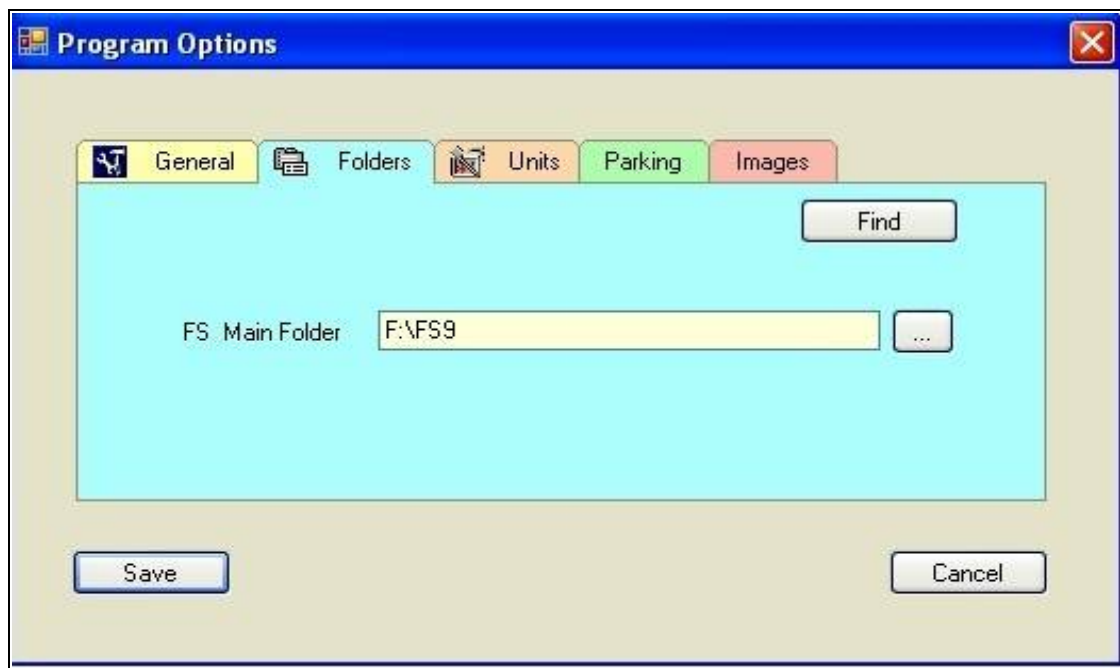
"La visualización de esta \"opción carpetas\" es diferente para FS9 y FSX, ya que para FSX hay"
"dos líneas de entrada adicional para las carpetas de SDK."

"o sólo para FSX"



"Figura 11.1 - Opciones de carpeta de programa ADEX"

"o sólo para FS9"



"Figura 11.2 - ADE9 opciones de carpeta del programa"

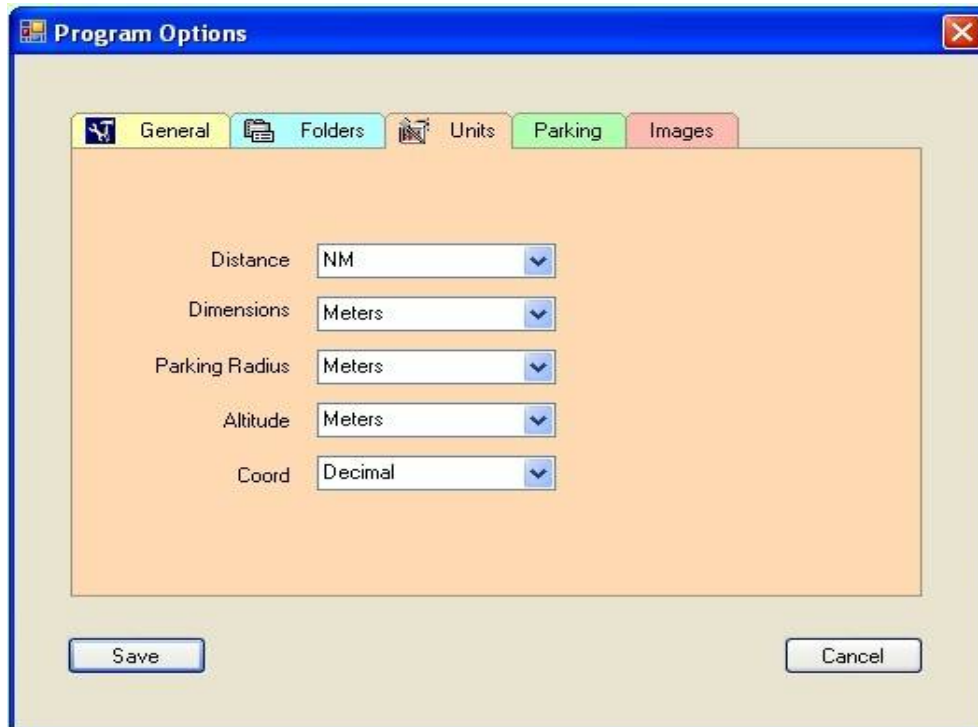
"Las opciones de carpetas son aquellas que se establecen en el Asistente para nuevo usuario. Si desea cambiar"

"Estos por cualquier motivo puede hacerlo así que aquí o mediante el Asistente para nuevo usuario nuevo. Utilice la búsqueda"

"botón para que ADE9X su registro para las rutas de búsqueda."

"3.2.1.3 Unidades"

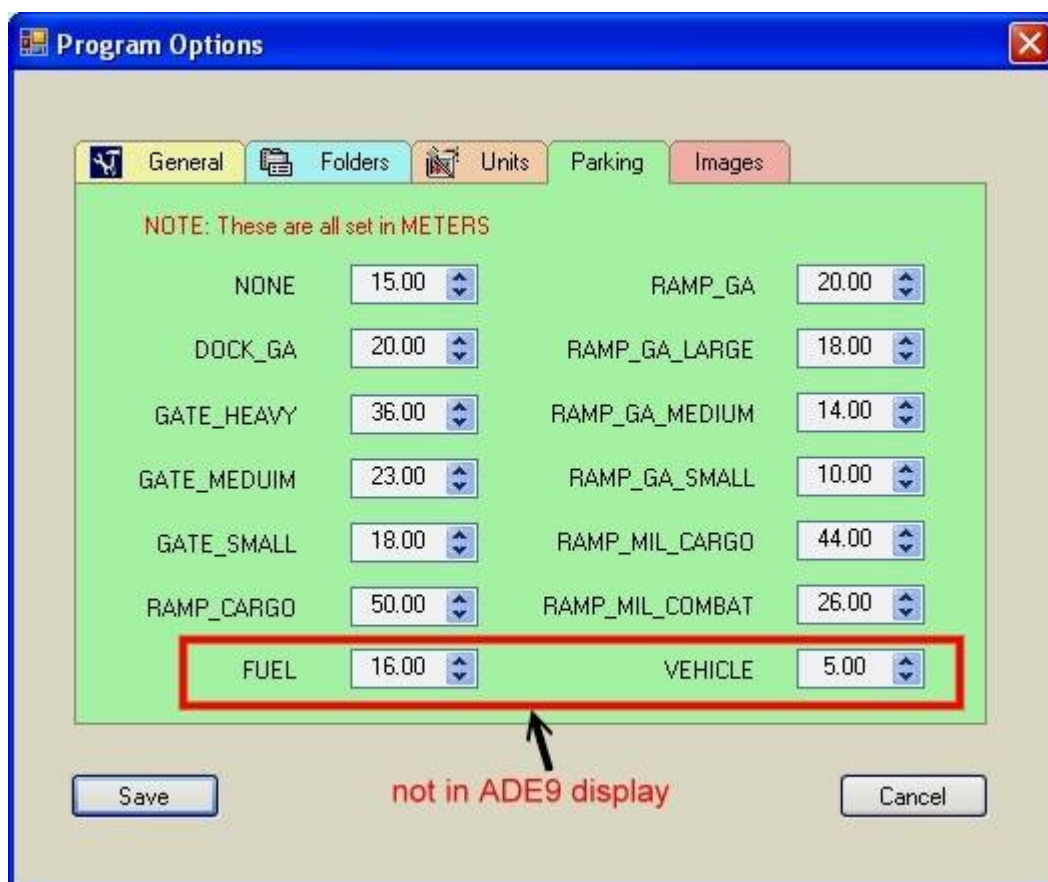
"Las opciones de unidades son la misma configuración que especificó en el Asistente para nuevo usuario."



"Figura 12 - opciones de unidad del programa de ADE9X"

"3.2.1.4 Estacionamiento"

"La ficha de opciones de estacionamiento permite cambiar los valores que ADE9X va a utilizar para el valor predeterminado para vel
"Radio de lugares de estacionamiento."



"Figura 13 - programa de ADE9X opciones de Parking"

"Nota:"

"Ya en el FS9 no existen lugares de estacionamiento con desencadenadores de combustible y estacionamiento para vel
"la visualización de ADE9 no contiene estas entradas."

"Los valores utilizados por ADE9X se basan en los valores predeterminados de FS9 o FSX. No se debe cambiar"

"Estos valores de radio a menos que entienda cómo FS9 y FSX utiliza junto con un avión"

"Radio (FS9) o envergadura (FSX) para asignar el estacionamiento de aviones."

"3.2.1.5 Imágenes"

"ADE9X puede generar su propia pantalla seleccionando \"Guardar imagen\" en el menú archivo."

"Las opciones de imagen ficha le permite establecer la captura de pantalla de formato de imagen y definir cómo"

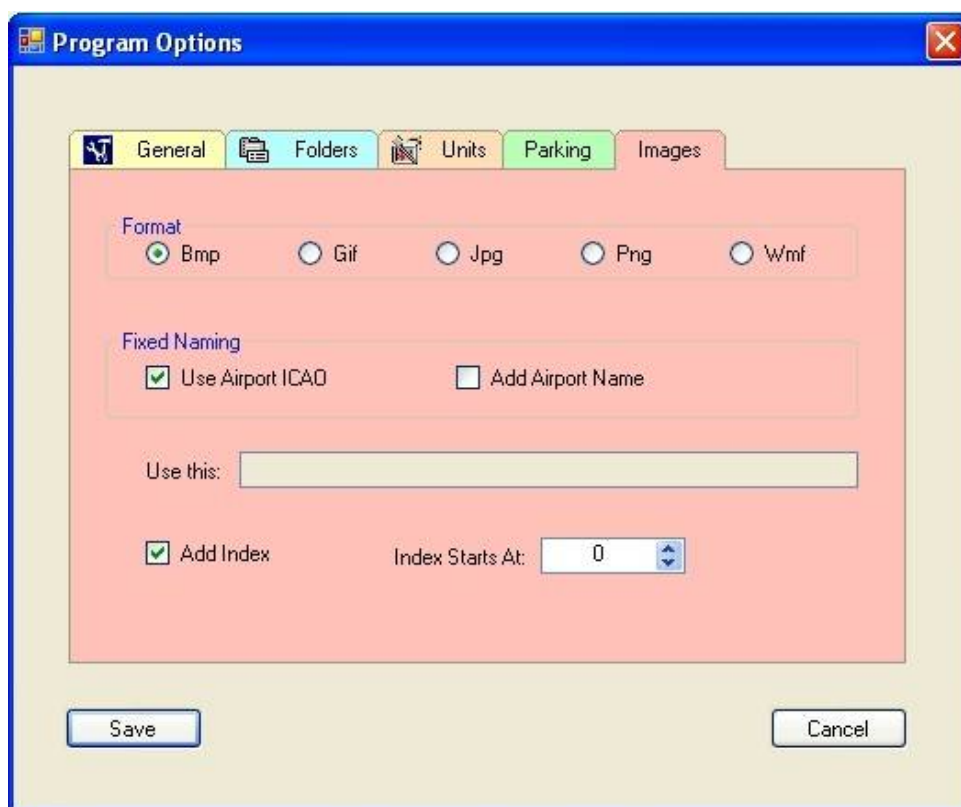
"nombre del archivo debe ser construida (véase figura 14 en la página siguiente)."

"Puede utilizar el código ICAO del aeropuerto con o sin el nombre del aeropuerto o puede elegir"

"su propio nombre. En ambos casos, puede establecer si ADE9X agregará un índice al final de la"

"nombre de archivo y lo que a partir de índice a utilizar."

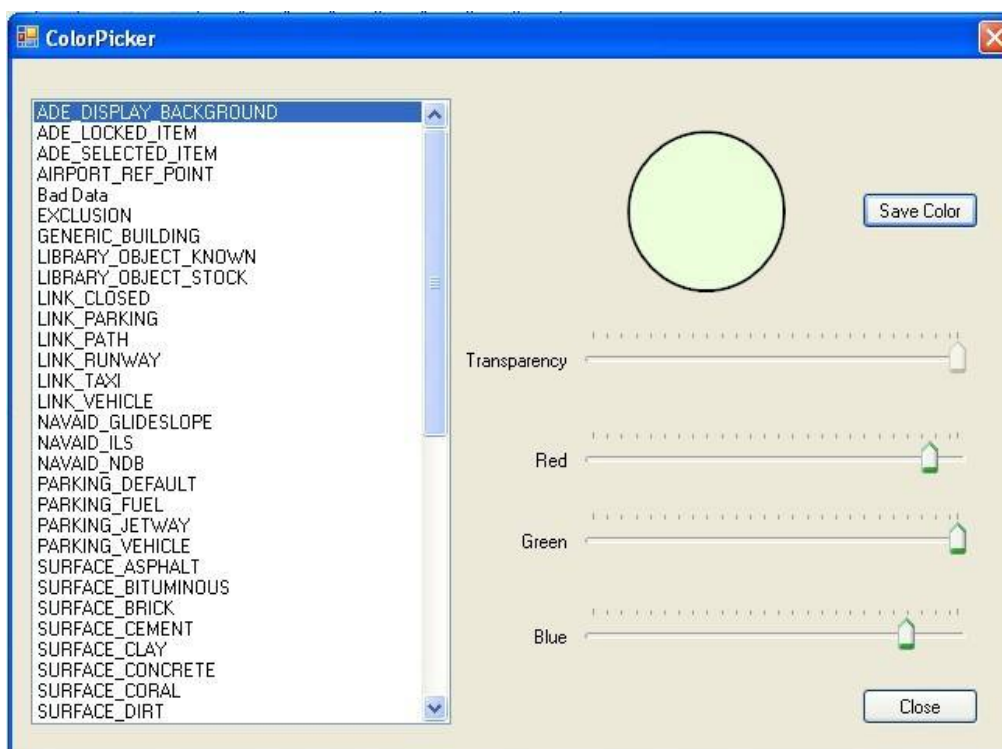
"Una vez que haya completado sus cambios, recuerde hacer clic en Guardar."



"Figura 14 - opciones de imagen del programa de ADE9X"

"3.2.2 Selector de color de"

"Opciones de color también están disponibles en el menú de configuración. Utilizando el selector de Color de ADE9X,"
 "puede personalizar cómo ADE9X muestra cada elemento de aeropuerto."



"Figura 15 - selector de Color de ADE9X"

"Ajustando los controles deslizantes Rojo, verde o azul se puede personalizar el color de cada elemento como"
"así como controlar su transparencia. Cambiar la transparencia de un elemento es especialmente útil"
"Cuando usted va a colocar basándose en una imagen de fondo. Asegúrese de que \"Guardar Color\" antes del cierre"
"por su color o el selector de Color de selección no se guardará."

"3.2.3 Conjunto de aviones de envergadura"

"Con esta opción el tamaño del símbolo de aviones en la visualización de ADE9X - cuando ADE9X"
"conectado a FS - puede cambiarse a las necesidades de los usuarios. Para más detalles, consulte"
"Capítulo # Páginas [82]"

"3.3 Inicio de ADE9X"

"Ejecute \"Editor.exe de diseño del aeropuerto\""

"Dependiendo de la versión de FS ha instalado una de varias cosas sucederá:"

"o si se instalan FS9 y FSX, una pequeña casilla de verificación aparece, ofrece dos opciones."



"Haciendo clic en \"FS9\" o \"FSX\" uno puede elegir entre ADE9 o ADEX. En el caso de la"
"elección debe estar mal, \"Cancelar\"-botón anulará el inicio. ADE9X comenzará en"
"modo. Una vez cargado, pasar por el Asistente para nuevo usuario."

"o ADE9X si encuentra una versión sólo de FS, no verá el Selector y voluntad de ADE9X"
"iniciar en el modo que coinciden con la versión que se encuentra."

"o ADE9X si no puede encontrar ninguna versión de FS en el equipo, será la ventana de selección"
"abrir con f botón Cancelar sólo estará activo"

"o si tiene uno o dos versiones de FS en el ordenador y ADE9X no lo encuentra, entonces"
"hay un problema con las entradas del registro. ADE9X Lee las entradas del registro de FS9 y FSX"
"para encontrar la ubicación de cada simulador. Si no puede encontrarlos, entonces usted necesita corregir la"
"entradas del registro antes de continuar. Hay un par de herramientas que pueden utilizarse para ello."

"o desde" ["http://www.tweakfs.com/Store/free tools.php"](http://www.tweakfs.com/Store/free_tools.php) "Busque el FSX y FS9"
"There was an error deserializing the object of type System.String. Encountered unexpected character '!'."

"o desde <http://www.flight1.com/view.asp?page=library> tomar el cuarto entrada en la página"

"o Después de la fijación de las entradas del registro volver ADE9X y deben tener acceso a la"
"versiones instaladas."

"En un momento se puede abrir sólo una versión de ADE9X."

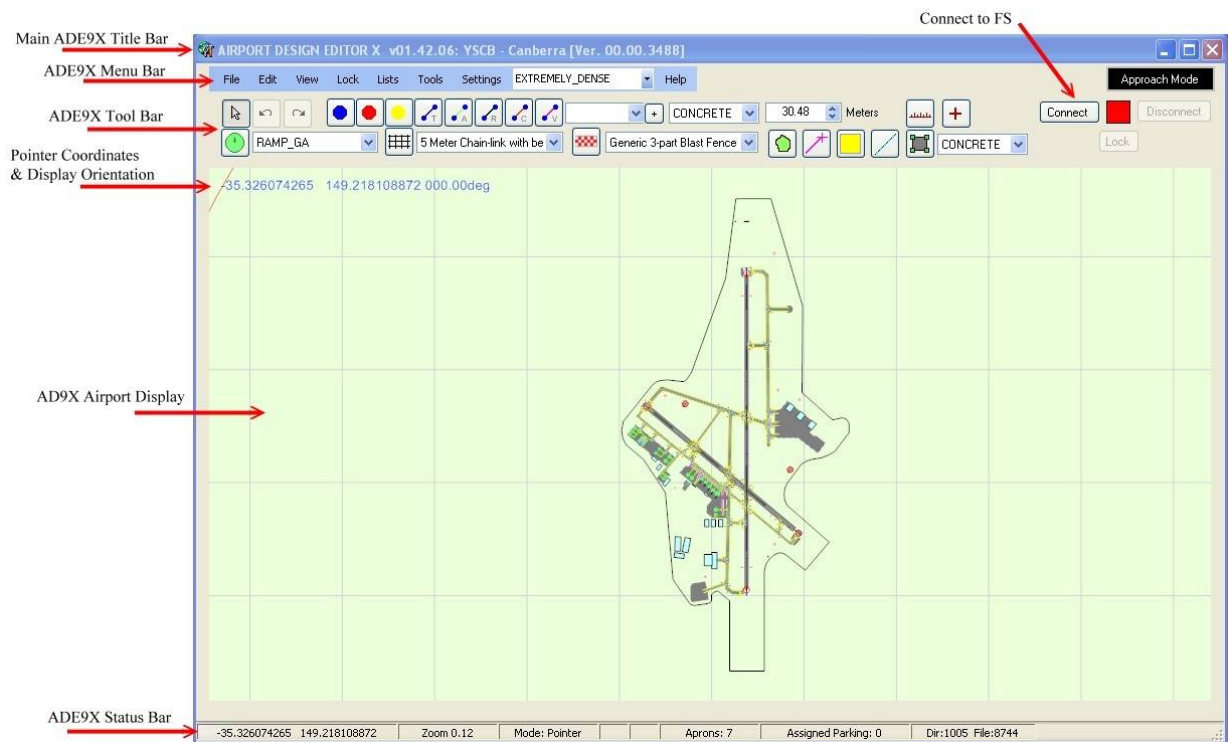
"4.0 ADE9X un vistazo"

"4.1 Pantalla principal de ADE9X"

"La pantalla principal de ADE9X incluye la barra de título, puntero de la barra de menús, la barra de herramientas, coordenadas y mostrar la orientación, la pantalla principal, la barra de Estado y el enfoque de ADE9X"
"Modo Editor"

"Nota:"

"La barra de título principal, la barra de menús, la barra de herramientas y la barra de Estado son diferentes en la muestra de ADE9 y ADEX."
"Esto se explicará más adelante en los capítulos pertinentes."



"o Barra de título – mostrar la ADE9X la versión, el nombre del aeropuerto seleccionado y su versión"
"número."

"o Barra de menús: contiene los elementos de menú principal, que se describen con más detalle"
"a continuación. Todos los elementos son menús desplegables."

"o Barra de herramientas: los botones de icono de la herramienta barra brinde acceso a funciones diferentes y comandos. Cuando ubique el mouse sobre un icono de la barra de herramientas, se muestra el nombre de la herramienta. Ver # Páginas [32] para obtener más información acerca de la barra de herramientas de ADE9X."

"o Coordenadas del puntero "

"posición del puntero del mouse y la orientación de la pantalla del aeropuerto. ADE9X también"
"muestra la información de coordenadas en la barra de Estado."

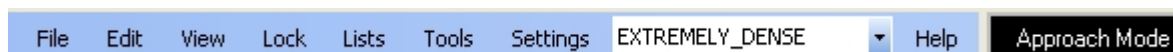
"o Visualización de aeropuerto: esta es la vista aérea de su diseño de aeropuerto. Puedes"
"manipular esta vista por escala, panorámica y rotación de la pantalla."
"Ver # Páginas [34] para obtener más información."

"o Barra de Estado: proporciona información importante acerca de su actual proyecto de aeropuerto. Ver"
"a continuación para obtener más información acerca de la barra de estado de ADE9X."

"o Conectar a FS – puede conectarse directamente a FS9 o FSX utilizando estos botones."
 "Ver # Páginas [82] a obtener más información sobre cómo conectarse a FS de"
 "ADE9X."

"4.2 Barra de menú principal"

"La barra de menú principal es donde se controlan muchas de las funciones y la configuración de ADE9X."



"o Menú de archivo: hogar de ADE9X abrir, guardar, compilar y funciones de impresión"

"o Editar menú: proporciona acceso a las funciones de deshacer y rehacer"

"o Menú Ver – identifica que los objetos le verá en el aeropuerto esquemático"

"o Bloqueo de menú: le permite habilitar bloqueo a nivel de proyecto de delantales o pistas"

"o Listas de menú – proporciona una manera alternativa para administrar elementos de aeropuerto en un con
 "formato de lista"

"o Menú de herramientas: contiene características útiles para ayudarle a configurar su instalación de ADE9X,
 "error compruebe el aeropuerto actual y administrar objetos de escenografía"

"o Menú de configuración: permite modificar el funcionamiento de ADE9X o mira"

"o Complejidad de escenografía: determina qué paisaje objetos ADE9X se mostrará en su"
 "Diagrama de aeropuerto"

"o Menú de ayuda-se refiere al Manual de ayuda, las actualizaciones de ADE9X y la versión del programa"
 "información"

"o Modo de enfoque – visualización de ADE9X alterna entre el modo de diseño del aeropuerto (predeterminad
 "y diseñador de enfoque de ADE9X. Consulte C # Páginas [154] a obtener más información"
 "información."

"4.3 Barra de herramientas de"

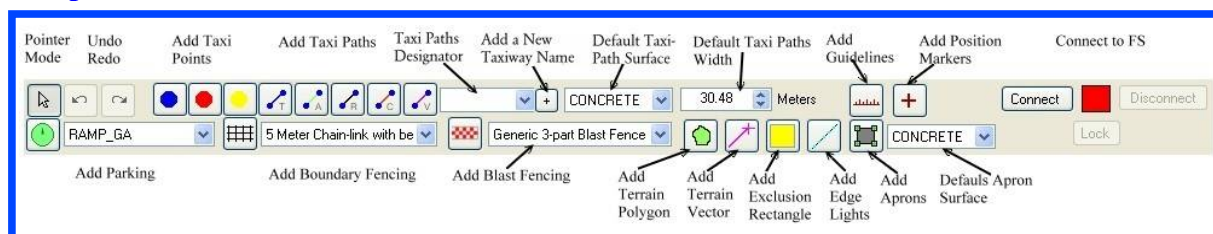
"La barra de herramientas de ADE9X le da acceso a muchos de los comandos y las funciones que necesita"

"Cuando se trabaja en el proyecto de aeropuerto. La combinación de la barra de herramientas y el menú de contexto"
 "proporciona la base de toda la interacción con las capacidades de diseño de ADE9X."

"Nota:"

"La barra de herramientas de ADE9 para FS9 tiene menos entradas."

"o para ADEX/FSX"



"o para ADE9/FS9"



"4.4 Barra de estado de"

"La barra de Estado se encuentra en la parte inferior de la pantalla principal de ADE9X y le proporciona"
"información importante acerca de su proyecto de aeropuerto."



"De izquierda a derecha, la barra de estado presenta la siguiente información:"

"o las coordenadas del ratón en las unidades de coordenadas seleccionados"

"o el actual Mostrar nivel de zoom"

"o la barra de herramientas seleccionada función indica si están las teclas Mayús o Ctrl"
"pulsado"

"o el número de delantales en el actual proyecto FS9 y FSX limita el número de delantales en"
"un aeropuerto a 254. El color de fondo de este indicador de la barra de estado convertirá naranja"
"al llegar a 250."

"o el número de lugares de estacionamiento que tienen uno o más códigos de compañía aérea asignados a ellos."
"Existe una limitación de código de 254 aerolínea, y este indicador de la barra de Estado le ayudará a mantener"
"pista. No parece haber ninguna limitación para lugares de estacionamiento que no tienen"
"códigos de compañías aéreas asignan a ellos."

"o FS la carpeta y archivo asociado con el latitud de aeropuerto/longitud. Esto"

"información puede ser útil para ajustar su paisaje dentro de FS debido a cómo FS"

"paisajes de grupos basados en la ubicación geográfica. Haciendo referencia a los números de archivo\carpeta"

"puede revisar el paisaje asociado mediante la utilidad TMFViewer se encuentra en el"

"carpeta SDK de terreno. Por ejemplo, dada la combinación de archivo\carpeta 0302\2517, usted"

"puede encontrar los predeterminados asociados elementos de escenografía y terreno en el archivo"

"...Scenery\0302\cvx2517.BGL."

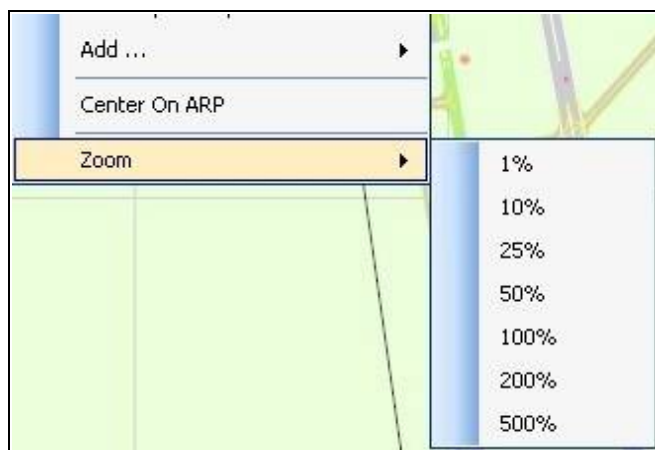
"Nota: Este cuadro muestra también en el modo de ADE9 los FSX datos y no el FS9. Este fallo"
"se corregirá en una próxima versión."

"o Distancia y teniendo entre el puntero de ratón y marcador"

"5.0 Controles de visualización de ADE9X"

"5.1 Escala"

"Para hacer zoom in/out en una ubicación concreta en el aeropuerto esquemático, mueva el puntero a la ubicación, haga clic en y seleccione un porcentaje de Zoom. Si tienes una rueda del mouse, puede cambiar fácilmente la escala de zoom moviendo el puntero a la ubicación y desplazamiento del ratón rueda a escala de la vista deseada. También puede cambiar la escala de zoom utilizando el '+' y '-' teclas del teclado."

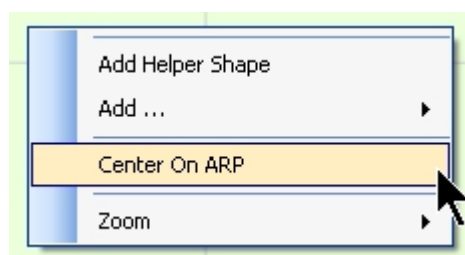


"ADE9X tiene el zoom máximo limitado a 100 x. Esto es equivalente a 1 centímetro por píxel."

"5.2 La panorámica"

"Panorámica o mover alrededor del aeropuerto es un procedimiento simple. Si tienes una central del mouse una rueda o botón, lo deprime cambiará el cursor a una flecha de cuatro puntas. Arrastre los cuatro-cabezas de flecha todo el diseño del aeropuerto para obtener una panorámica. Si no tienes un botón central o un ratón Rueda, puede utilizar las flechas de dirección del cuatro teclado."

"Si se pierden un poco mientras panorámica alrededor, usted puede fácilmente volver al ARP al centro de la visualización seleccionando centro de ARP en el menú contextual."



"5.3 Rotación de"

"Cuando ADE9X carga un aeropuerto, siempre orienta el diseño con el norte en la parte superior. En algunos casos, podría ser útil para cambiar la orientación del esquema. Canberra, por ejemplo, tiene la pista principal norte-sur. Si tienes una rueda del mouse y luego"

"puede rotar la pantalla por primera vez deprimiendo el Ctrl o las teclas Mayús y, a continuación, la rueda de desplazamiento.
"Usando Ctrl resultados en una rotación gruesa (cinco grados por clic), mientras que cambio proporciona una mayor
"rotación (un grado por clic)."



"Se trata de Canberra (YSCB) girado 90 grados en sentido horario."

"Tenga en cuenta que el aeropuerto gira alrededor de la posición actual del ratón, y ADE9X muestra la
"cambio en la rotación en la esquina superior izquierda de la esquemática."

"También puede rotar el esquema utilizando el teclado. El Page Down clave gira la"

"esquema de las agujas del reloj, mientras que la tecla fin gira contra las agujas del reloj. O bien la tecla Inicio o"

"Barra espaciadora restablecerá el esquema a una orientación Norte."

"5.4 Alternar Windows"

"Cuando utilice varios programas al mismo tiempo que está utilizando ADE9X, puede"

"alternar fácilmente entre programas utilizando la tecla Alt + teclas de tabulación. Cuando usted oprima Alt + Tab una"

"Aparecerá la ventana pequeña."



"Simplemente seguir presione la tecla Tab manteniendo la tecla Alt pulsada para mover a la"

"programa que desee utilizar, a continuación, suelte la tecla Alt. Esta alternancia de windows funciona bien con"

"así como varios monitores."

"5.5 Centrar la pantalla"

"Cuando se trabaja en proyectos aeroportuarios expansiva, puede ser útil para centrará su visualización en un" "ubicación común. ADE9X permite centrar el diagrama del aeropuerto cuatro formas."

"5.5.1 Centro de marcador"

"Utilizando el ratón, puede seleccionar un determinado punto en el diagrama del aeropuerto o en el enfoque"

"modo donde desee para \"marcar\" la ubicación de centrar. Para hacerlo, coloque el mouse en"

"la ubicación deseada en la pantalla y pulse la tecla 'B'."

"Esto colocará el marcador de un círculo rojo en ese lugar, que más tarde puede utilizar al centro de su"

"pantalla pulsando Mayús + B."

"El marcador es muy pequeño y está visible con un zoom de 2.00."

"Para más detalles sobre marcadores Consult [# Páginas \[80\]](#)"

"5.5.2 Centro de ARP"

"Puede centrar la pantalla en el punto de referencia de aeropuerto (ARP) seleccionando en centro"

"ARP en el menú contextual."

"5.5.3 Centro el objeto seleccionado"

"Puede utilizar los objetos seleccionados en el aeropuerto como centrar puntos seleccionando un objeto de aeropuerto"

"y seleccionar centro el objeto seleccionado en el menú contextual."

"5.5.4 Centro sobre la ubicación del ratón"

"Puede centrar la pantalla ADE9X en la ubicación actual del ratón pulsando la estoy ' clave."

"Comandos de teclado y ratón 6.0"

"6.1 Consejos"

"ADE9X muestra una información sobre herramientas cuando el ratón sobre un objeto. Información sobre herramientas
"información acerca de cada elemento en su proyecto de aeropuerto excepto imágenes de fondo. Cuando"
"trabaje con objetos de aeropuerto que están muy cerca entre sí, será la punta de la herramienta"
"decirle qué objeto selecciona si hace clic en el botón del ratón izquierdo o derecho."

"Algunos consejos de herramienta también indican el estado de bloqueo de un objeto."

Taxipath
Type: Runway
Width: 45.11 Meters
Surface: Bituminous
174 > 175
Designator: R16

"Un fondo amarillo indica un elemento que no está bloqueado en"
"De cualquier forma. Puede mover, eliminar y editar este elemento como desee."
"Elementos con este estado se compilarán en el archivo .bgl."

ILS Localizer
Ident: OEW
Runway: 11
Freq: 110.3MHz
From Stock

"Un fondo púrpura indica que se trata de un elemento material. Puede"
"ser editado pero no eliminados. Elementos con este estado se compilan"
"en el archivo .bgl. Se lo verá con algunos 29,99 y ILS"
"Localizadores. También puede aparecer con algunos objetos del escenario"

Taxipath
Type: Runway
Width: 45.11 Meters
Surface: Bituminous
174 > 175
Designator: R16
User Lock

"Un fondo de color rosado indica un elemento que ha sido bloqueado por"
"el usuario deje de ser movido o eliminado. Este estado se establece o"
"desactivada mediante el menú contextual cuando el elemento está seleccionado."
"Elementos en este estado se compilarán en el archivo .bgl."

VOR+DME
Type: HIGH
Ident: BDA
Name: BERMUDA
Freq: 113.9
Range: 195.05 NM
Full Lock

"Un fondo verde indica que el elemento no es parte del aeropuerto"
"y en ADE se muestra con fines informativos. Tales elementos"
"no se puede mover, editados o eliminados. En el caso de los objetos del escenario,"
"la punta de la herramienta también puede decir que el objeto es sólo para la visualización"
"significa que ADE puede mostrarle donde es, pero no puede editar,"
"mover o eliminar."

Transition
Type: AF
Fix Type: T_WAYPOINT
Fix Ident: D321P
Heading: 240.0 Mag
Length: 20.8 Nm

"Un fondo negro indica una pierna de enfoque (en blanco)"

Missed Approach
Type: DF
Fix Type: VOR
Fix Ident: HUT
Heading: 243.5 Mag
Length: 4.5 Nm
Approach does not start with IF leg

"Un borde rojo alrededor de fondo negro indica que el"
"Enfoque pierna tiene un error"

"Estos elementos son almacenados en el archivo ADE pero ninguna otra parte."

"6.2 Botón izquierdo de"

"Se utiliza el botón izquierdo del ratón en ADE9X hacer lo siguiente:"

"o Haga clic en izquierda: selecciona el objeto cuya información sobre herramientas se muestra actualmente"

"o Mayús + clic izquierdo – selecciona varias rutas de taxi o lugares de estacionamiento para editar grupo"

"o Ctrl + clic izquierdo – cuando el puntero está sobre un borde seleccionado delantal o polígono"

"verá una punta de herramienta \"Agregar vértice.\" Utilice Ctrl + clic izquierdo para realizar la adición."

"o Doble clic izquierdo: abre el cuadro de diálogo Propiedades para el objeto seleccionado actualmente. Utiliza"

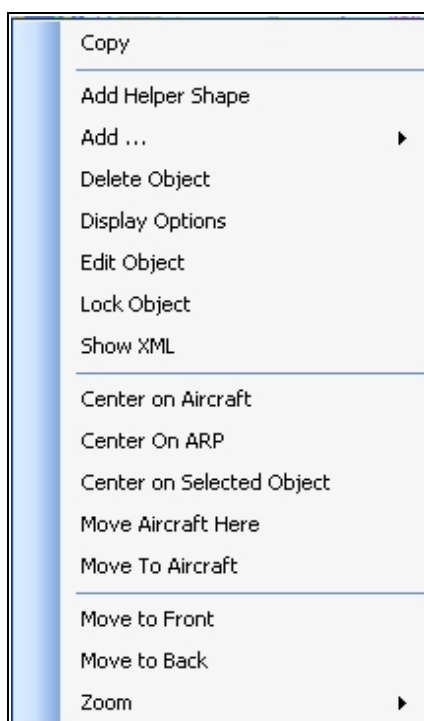
"para completar un delantal, valla, polígono o ejecución de luces de borde."

"o Arrastre de izquierda: mueve el objeto seleccionado a otra ubicación. Se puede deshacer"

"(excepto para el movimiento de puntos de vértice en luces de borde de delantal, delantales y vallas)."

"6.3 Botón de ratón derecho de"

"El botón derecho del ratón abre el menú contextual con opciones que son apropiadas para la"
"elemento seleccionado o situación."



"6.4 Rueda del Mouse"

"Puede utilizar la rueda del ratón o desplazamiento de zoom y rotar objetos en ADE9X y vistas:"

"o Rueda de desplazamiento: ajusta el zoom o escala del aeropuerto esquemático"

"o Ctrl + rueda: gira el aeropuerto esquemático en incrementos de cinco grados alrededor de la"
"ubicación del ratón"

"o Mayús + rueda: gira el aeropuerto esquemático en incrementos de un grado en la"
"ubicación del ratón"

"o Alt + rueda: gira ciertos objetos de aeropuerto (por ejemplo, lugares de estacionamiento, objetos de bibliot"
"edificios genéricos) en incrementos de un grado"

"o Ctrl + Alt + rueda: gira ciertos objetos de aeropuerto en incrementos de cinco grados"

"Nota:"

"En ocasiones puede pasar, que un botón del ratón pulsado accidentalmente mientras el ratón "rueda está presionada (panorámica de i.e.for)."

"Esto congela el cursor panorámica y panorámica se produce descontrolada, cuando toca el cursor un "borde de la pantalla."

"-Haga clic para volver al modo de puntero, en uno de los iconos enlace o nodo y luego la "icono del puntero"

"-para detener el desplazamiento incontrolado, haga clic una vez con la rueda del ratón."

"6.5 Teclado de"

"A continuación se muestran varios teclado cortos-cortes que se pueden utilizar en ADE9X:"

"o Tecla F3 - se mueve el avión a la posición de un objeto seleccionado, FS "

"o Tecla F4 - se mueve un objeto seleccionado a la posición de la aeronave, FS "
"conectado"

"o Tecla F5 - cambia el encabezado de un objeto seleccionado para que coincida con la partida de aviones sin "
"traslado, FS "

"o Tecla F6 - será tanto mover el objeto a la posición actual del avión y coincide con el encabezado"

"o Tecla F10 – selecciona el menú Archivo"

"o Escriba la clave: se abrirá el cuadro de diálogo Propiedades del elemento seleccionado en la "
"Aeropuerto esquemático."

"o más y menos claves: acercar y alejar."

"o Clave de inicio: restablece el aeropuerto esquemático para la orientación de Norte por defecto."

"o Page Down – gira el esquema del aeropuerto hacia la derecha."

"o End – gira el aeropuerto esquemático contrarrestar las agujas del reloj."

"o Esc: Escape será generalmente cancelar o cerrar un cuadro de diálogo descartar los cambios realizados."

"o Espacio clave: restablece el aeropuerto esquemático para la orientación de Norte por defecto."

"o Ficha: cambia entre ADE9X herramienta barra de funciones"

"o B – coloca un marcador en la ubicación del puntero del ratón, utilizado para centrar la pantalla más tarde."

"o M: centra la visualización de ADE9X en la ubicación actual del ratón."

"o T – destaca el designador de rodaje siguiente en la lista."

"o X – abre el archivo XML de código para el objeto seleccionado Aeropuerto"

"o Mayús + B – centros el diagrama del aeropuerto sobre el marcador de Centro colocado anteriormente."

"o Mayús + T – destaca el designador de rodaje anterior en la lista."

"o Ctrl + B - Quitar marcador"

"o Ctrl + C – compila el proyecto actual"

"o Ctrl + I: guarda una imagen del esquema mostrado usando actualmente definidos"

"configuración de la imagen # acText36 1.5 imágenes para obtener información sobre cómo cambiar la imagen"

"Configuración."

"o Ctrl + L - produce un archivo de registro a partir de ahora"

"o Ctrl + O – se abre un archivo de proyecto de ADE9X"

"o Ctrl + P: imprime el área esquemática del aeropuerto en la impresora de Windows actual."

"o Ctrl + S: guarda el archivo de proyecto actual"

"o Ctrl + X – salidas ADE9X"

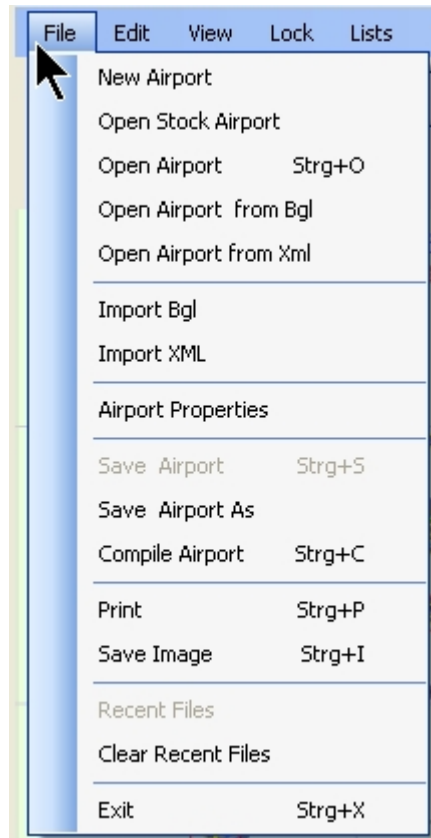
"o Ctrl + Y – Rehacer. También puede utilizar los botones de la barra de botones principal o la "
"Menú de edición."

"o Ctrl + Z: deshacer. También puede utilizar los botones de la barra de botones principal o la "
"Menú de edición."

"7.0 Menús de ADE9X"

"7.1 Menú Archivo"

"El menú Archivo le da acceso a ADE9X abrir, guardar, compilar e imprimir"
"funciones."



"7.1.1 Nuevo aeropuerto"

"Nuevo aeropuerto le permite crear un nuevo aeropuerto que no existe en la base de datos FS9 o FSX."
"Cuando se selecciona esta opción, ADE9X te presenta el cuadro de diálogo nuevo aeropuerto. (vea a continuación"
"página)"

"En el cuadro de diálogo, puede introducir la información básica sobre el aeropuerto:"

"o Latitud V longitud: define la ubicación del punto de referencia del aeropuerto. El"

"punto de referencia del aeropuerto es el centro aproximado del aeropuerto para la navegación"

"propósitos. Si está creando un nuevo aeropuerto normalmente puede utilizar la ubicación de aeropuerto"

"desde los gráficos publicados para el aeropuerto. Si no es posible entonces puede usar el"

"punto central de la pista para instalaciones sola pista. Este punto no debe ser"

"exacta."

"o Altitud: establece la elevación del aeropuerto sobre el nivel del mar."

"Figura 16 - cuadro de diálogo Nuevo Aeropuerto"

"o variación magnética: la variación magnética para el aeropuerto pueden encontrarse desde"

"gráficos publicados de aeropuerto o aviación. Este valor se utiliza para pistas y 29,99 en el"

"Aeropuerto y aparecerá en la pantalla GPS y la vista del mapa para el aeropuerto. Es"

"desconocido qué uso adicional FS hace de este parámetro, pero es poco probable que sea"

"aplicado a su brújula de aviones, como datos de desviación que provienen de un general"

"Mapa magnético. De forma predeterminada, está marcada Auto Set Mag Var, lo que significa la voluntad de AD"

"determinar la variación de magnética del aeropuerto nuevo automáticamente en función de la latitud \"

"longitud que has introducido. Si conoces la variación magnética, puede anular la selección de Auto"

"Establecer Mag Var y escríbala manualmente."

"o ID de aeropuerto: este es el código de la organización de Aviación Civil Internacional (OACI) (p. ej.)"

"KLAX, EGLL) para los aeropuertos más grandes o el código de aeropuerto regional para otros. ADE9X utiliza un"

"máximo de cuatro letras y números."

"o País estado \ provincia \ ciudad: esta es la ubicación de un aeropuerto que aparecerá"

"en la ventana de \Ir al aeropuerto\ en FSX o FS9. Al crear un nuevo aeropuerto que puede poner"

"en cualquier cosa que desee en estos campos; Sin embargo, es mejor utilizar la ortografía estandarizada"

"empleados de FS9 o FSX. Si no lo hace, habrá dos entradas para un país en el"

"lista de países, con grafías diferentes y lo mismo para el Estado y la ciudad."

"o Nombre del aeropuerto: éste es el nombre de un aeropuerto que aparecerá en el \ir a"

"Ventana de aeropuerto\ en FS9 o FSX, así como la ventana Vista de mapa y GPS. Puedes poner"

"en cualquier cosa que desee en este campo hasta 48 caracteres."

"-para ADEX FSX sólo"

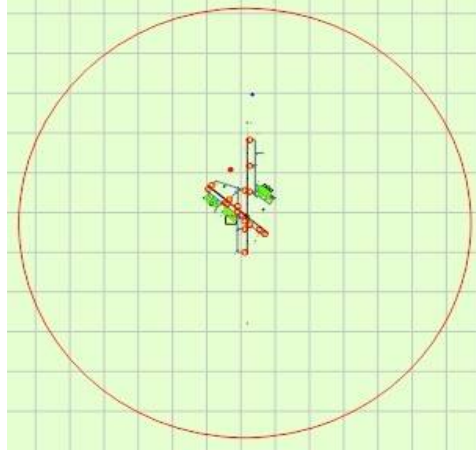
"o Tráfico escalar: el volumen de tráfico de AI que corresponda a este aeropuerto. 1.0"

"se aplicaría a los principales aeropuertos. Por defecto, ADE utilizará 0,7, y lo podemos decir"

"todos los aeropuertos bolsa utilizan este valor."

"o radio de prueba – ADE muestra este parámetro como un círculo rojo alrededor del aeropuerto"

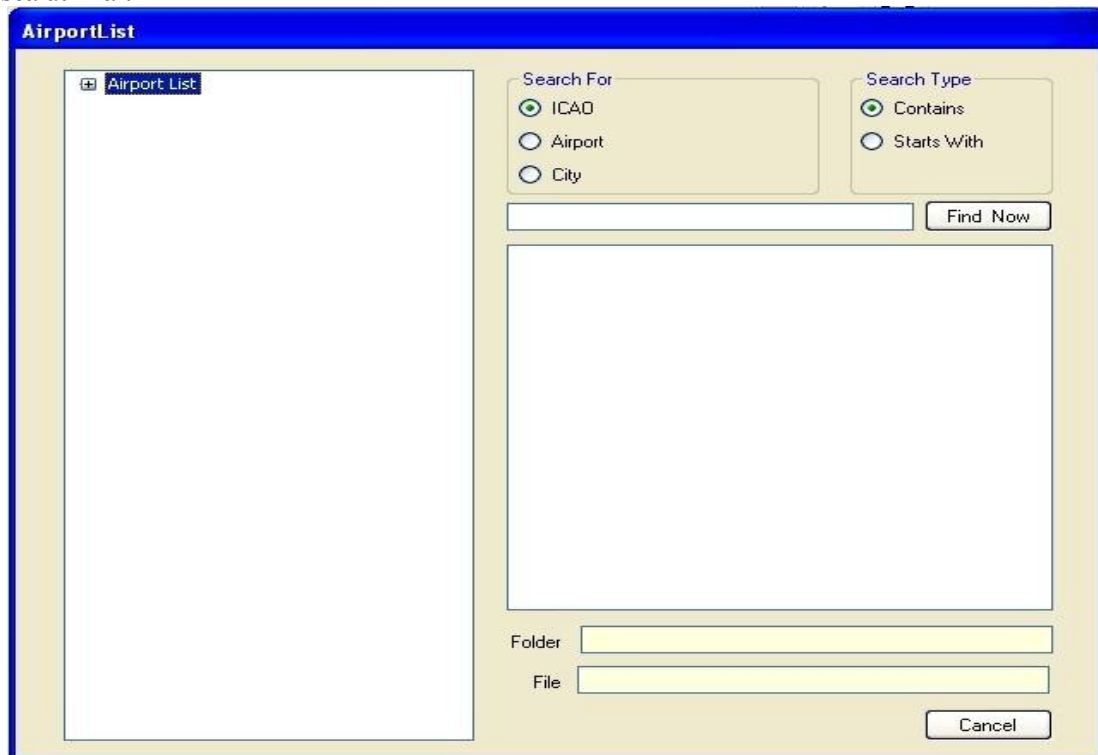
"punto de referencia."



"De forma predeterminada, ADE establece el radio de prueba a 5.000 metros. El compilador de Bgl Comp utiliza este valor para emitir una advertencia si objetos asociados con el aeropuerto (signos de taxi, etc.) se encuentran fuera del radio de prueba. No afecta la compilación."

"7.1.2 Abrir Stock Aeropuerto"

"Aeropuertos bursátiles son aquellos que ya existen en la base de datos escenarios FS9 o FSX. Al seleccionar esta opción abre el cuadro de diálogo lista de aeropuerto, que proporciona varias formas de encontrar el aeropuerto que desea utilizar."



"Figura 17 - cuadro de diálogo de lista de aeropuerto"

"Tenga en cuenta que la primera vez que abra esta ventana el árbol de la lista del aeropuerto a la izquierda estará cerrada hasta con un '+'."

"Puede utilizar el árbol de la lista de aeropuerto o los cuadros de 'Buscar' a la derecha para encontrar un Aeropuerto."

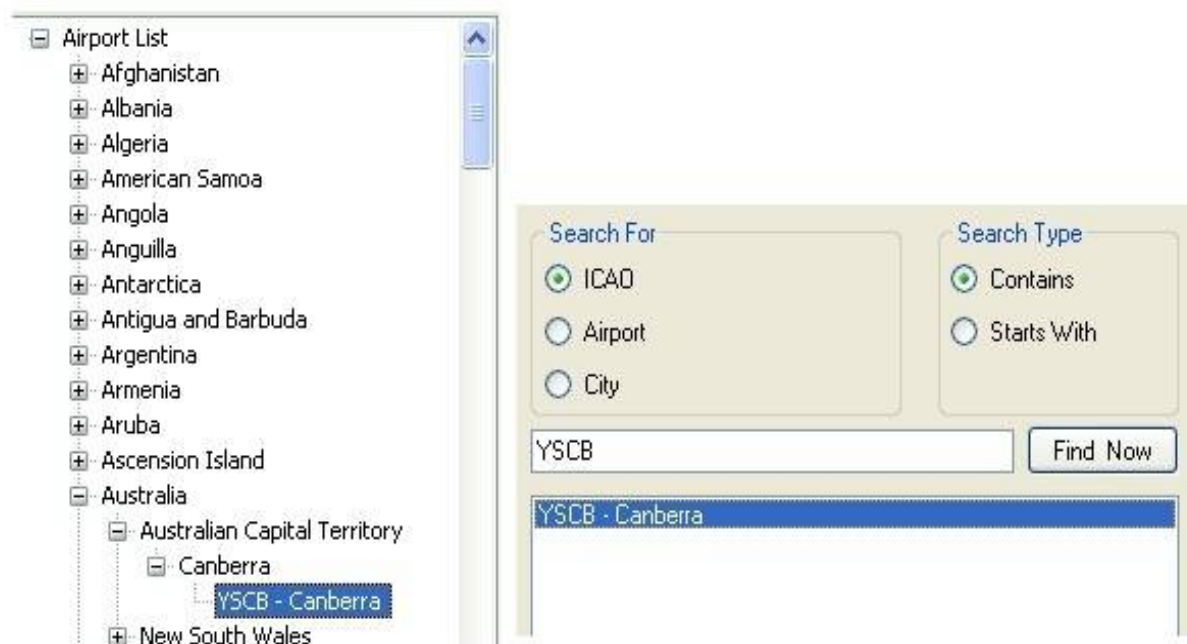
"Si utiliza el árbol de la lista de aeropuerto, seleccione el aeropuerto, pulse la tecla Intro o haga doble clic en el nombre."

"Si utiliza los cuadros de criterios de búsqueda, puede introducir parte de ICAO, nombre del aeropuerto o ciudad."

"Pulse la tecla Intro en el cuadro de texto o haga clic en el botón Buscar. Será una lista de los aeropuertos se encuentran"

"aparecen. Seleccione el aeropuerto y o bien presione el entrar clave, o haga doble clic en el nombre de carga"

"el aeropuerto de existencias."



"Cuando ADE9X se carga un bolsa Aeropuerto FS, mostrará varios mensajes:"

"o descompilación – mientras ADE9X decompiles un archivo de formato de .bgl"

"o Carga – ADE9X mientras prepara los datos de aeropuerto para mostrar"

"o Datos de Stock – este mensaje aparecerá el momento en que se carga un archivo que no está en"

"ADE9Xs formato propio. ADE9X buscará 29,99 y aeropuertos dentro de 25nm de tu"

"Aeropuerto elegido. El programa también encontrar y mostrar cualquier material paisajes objetos que"

"encuentra ubicado en un aeropuerto de existencias. Una vez guardados en el formato de archivo de ADE, los da"

"será mantenido y no cargar nuevamente."

"o Mostrar: ADE9X mientras se construye el aeropuerto esquemático"

"o Autoguardar: ADE9X hará una primera copia automática de su aeropuerto al abrirlo"

"y posteriormente en el intervalo de tiempo especificado en la configuración (consulte la página"

"14 para obtener más información sobre opciones de configuración de ADE9X)."

"Dependiendo de la complejidad del aeropuerto y la velocidad de su PC, puede tardar unos pocos"

"segundos o más para el esquema de aeropuerto bolsa para cargar y mostrar."

"Nota:"

"No cargar varios aeropuertos directamente uno tras otro - esto podría convertir ADE9X a congelar."

"ADE9X no está diseñado para ser un visor de aeropuerto. Más bien espera que un aeropuerto después de"

"carga es trabajado a y que el resultado se guarda después"

"7.1.3 Abierto Aeropuerto"

"Abre un cuadro de diálogo para que pueda seleccionar un proyecto de aeropuerto de ADE9X (o archivos de ADE). Al
"recuerda la última carpeta Miró y abrirá esa carpeta la próxima vez que abra un"
"Aeropuerto."

"7.1.4 Abierto Aeropuerto Bgl"

"Si dispone de un aeropuerto o aeropuertos que se compilan en un archivo de .bgl, a continuación, se pueden abrir desde"
"Esta opción del menú. ADE9X trata de un archivo .bgl como un nuevo aeropuerto y le pedirá que guarde si usted"
"cambiar los aeropuertos o salir del programa. ADE9X recuerda la última carpeta abierta para conseguir una"
".BGL de archivo y se abrirá esa carpeta la próxima vez que seleccione esta opción."

"ADE9X no se carga automáticamente datos bursátiles para aeropuertos creados a partir de archivos de .bgl. Puede agregar
"Bolsa datos manualmente a un aeropuerto de .bgl a través de herramientas => datos de balance de carga."

"7.1.5 Abierto Aeropuerto de Xml"

"Puede haber ocasiones cuando tienes un archivo .xml que contiene un aeropuerto. ADE9X se cargará este"
"siempre que el archivo es compatible con la actual BglComp para FS9 y FSX. Como el otro"
"Abra funciones, ADE9X recuerda la última carpeta que se utiliza para cargar un archivo XML. Cuando usted"
"Seleccione esta opción y elija el archivo .xml, verá un mensaje de validación XML mientras"
"ADE9X valida el archivo."

"Si hay errores en el archivo .xml, ADE9X mostrará el registro de errores que BglComp"
"producir. Necesitará corregir esos errores fuera de ADE9X. Si hay más de uno"
"Aeropuerto en el archivo .xml, ADE9X le pedirá que seleccione el que desee utilizar el aeropuerto."

"ADE9X no se carga automáticamente datos bursátiles para aeropuertos creados a partir de archivos .xml. Puedes"
"agregar datos bursátiles manualmente a un aeropuerto de XML a través de herramientas => datos de balance de carga"

"7.1.6 Importar Bgl"

"Esta función está pensada para los diseñadores experimentados aeropuerto sólo. Extreme la precaución debe ser"
"Cuando utiliza esta función porque indebidamente importado archivos Bgl dañará su"
"proyecto de aeropuerto."

"Bgl de importación permite importar ciertos objetos en el proyecto de aeropuerto de ADE9X de otros"
"BGL archivos. Sin embargo, existen ciertas restricciones cuando se importan archivos bgl o xml en ADE9X:"

"o cualquier dato en el fichero Bgl o XML que ya está presente en el proyecto actual de ADE9X es"
"descartan"

"o Se ignoran los objetos importados que están fuera del radio de prueba de aeropuerto del ARP y"
"no importan. Si desea incluir los objetos que están fuera del radio de la prueba, usted"
"debe aumentar el radio de prueba en las propiedades del aeropuerto desde el menú archivo."

"7.1.7 Importar XML"

"Esta función está pensada para los diseñadores experimentados aeropuerto sólo. Extreme la precaución debe ser"
"Cuando se utiliza esta función porque indebidamente importar archivos xml dañará su"
"proyecto de aeropuerto."

"La función de importación XML funciona de forma similar a la función de importación Bgl descrita anteriormente."

"7.1.8 Aeropuerto de propiedades"

"Además de los elementos visibles del aeropuerto sobre el esquema de ADE9X, hay opciones y "propiedades que subyacen a cada aeropuerto FS9 y FSX. Estas propiedades controlan valores tales como la "del aeropuerto ubicación, altitud, densidad del tráfico y servicios. Al seleccionar esta opción se abre la "cuadro de diálogo de propiedades para el aeropuerto. Esto es lo mismo que hacer doble clic al ARP."

"Aviso que tres fichas contienen las propiedades del aeropuerto: aeropuerto, servicios y eliminar."

"7.1.8.1 Aeropuerto de ficha"

Properties

☐ Locked

Airport | Services | Delete

Airport Identification

Airport ID: YSCB

Country: Australia

State/Province: Australian Capital Territory

City: Canberra

Airport Name: Canberra

Mag Var: -12.00 Region ID: YM

Traffic Scalar: 0.70

Test Radius: 5000 Meters

Version

Major Version: 0 Minor Version: 0

Location

Set By Drag

Latitude: -35.306822173 Alt [Meters]: 574.85

Longitude: 149.195033312

Comments:

OK Cancel

"Figura 18 - Aeropuerto propiedades, ficha de aeropuerto"

"La ficha de aeropuerto muestra muchas de las mismas propiedades de aeropuerto analizadas anteriormente en la sección "7.1.1 Nuevo aeropuerto. Sin embargo, hay varios campos adicionales disponibles."

- "o **ID de la región: el archivo de paisajes .bgl no realmente contienen información acerca de la**"
 - "ID de la región. Este es un código de dos letras que identifica la ubicación del aeropuerto y otros"
 - "elementos tales como 29,99. El ID de la región es generalmente las dos primeras letras de la OACI"
 - "código (por ejemplo, EG para el Reino Unido) y CY para Canadá. En los contiguos 48 Estados hay"
 - "son siete los identificadores de región: K1 a K7. Aunque esta información no es parte del aeropuerto"
 - "registro, Editor de diseño de aeropuerto determina el ID de la región y se muestra aquí para"
 - "fines informativos. ADE9X también utiliza el ID de la región al colocar nuevas estaciones o"
 - "puntos de la forma."
- "o **Versión: algunos desarrolladores resulta útil para mantener un número de versión de su**"
 - "proyecto de aeropuerto. Establecer los números de versión principal y secundaria para permitir esto."



"En este ejemplo, la versión principal es el primer grupo de dígitos o 02. La versión secundaria es"

"el segundo grupo de dígitos, o 11. Los cuatro últimos dígitos son un comienzo de contador de día en"

"01 De enero de 2000. Por lo tanto, 3489 representa 20 de julio de 2009. El número de versión es"

"sólo se almacenan en el archivo de proyecto de ADE y no en los archivos .bgl o xml."

- "o **Comentarios: Similar en el campo de comentario en la ficha de servicio, cada objeto de ADE9X**"
 - "puede tener un comentario que puede utilizar para lo que podría ser útil"

"7.1.8.2 Ficha de servicios"

"Estos valores indican lo que aparecerá servicios de combustible del aeropuerto en la pantalla del GPS. Ellos"

"no crear un desencadenador de combustible real en bombas en el aeropuerto."

"Figura 19 - Aeropuerto propiedades, ficha servicio"

"7.1.8.3 Eliminar ficha"

"La ficha de eliminar detalles qué información ADE9X reemplazará en el aeropuerto de existencias. En "versión actual la única configuración que puede cambiar es si ADE9X reemplazará el stock" enfoque de codificación."

The screenshot shows a 'Properties' dialog box with a blue title bar. In the top right corner, there is a 'Locked' checkbox. Below the title bar, there are three tabs: 'Airport', 'Services', and 'Delete'. The 'Delete' tab is selected. Inside the 'Delete' tab, there is a list of airport features, each with a checkbox: 'Approaches', 'Apron Lights', 'Aprons', 'Frequencies', 'Helipads', 'Runways', 'Starts', and 'Taxiways'. All checkboxes are checked. Below this list is a 'Location' section. It contains a 'Set By Drag' button and three input fields: 'Latitude' with the value '-35.308333263', 'Longitude' with the value '149.193888903', and 'Alt [Feet]' with the value '1888.00'. At the bottom of the dialog, there is a 'Comments' text area and 'OK' and 'Cancel' buttons.

"Figura 20 - Aeropuerto propiedades, ficha de eliminar"

"El archivo ADE9X contiene información para FS9 y FSX cuándo utilizar datos de material de archivo y"
"Cuándo utilizar datos de ADE9X."

"7.1.9 Guardar Aeropuerto"

"Cualquier modificación que realice en un aeropuerto inicialmente se guarda en memoria sólo. Si no lo hace"
"Guarde el trabajo, se perderán todos los cambios una vez cerrar ADE9X. ADE9X, sin embargo,"
"le preguntará si desea guardar los cambios al cerrar el programa."

"Guardar un proyecto de aeropuerto de ADE9X es diferente de compilar un archivo .bgl. ADE9X tiene su propia"
"formato de archivo con una extensión de ade. Estos archivos serán bastante grandes en comparación con un archivo .bg"
"Sin embargo, incluyen la siguiente información adicional sobre el proyecto de aeropuerto:"

"o Imágenes de fondo"

"o Directrices y marcadores de posición"

"o Establecer bloqueos de objeto, impedir la eliminación accidental o modificación"

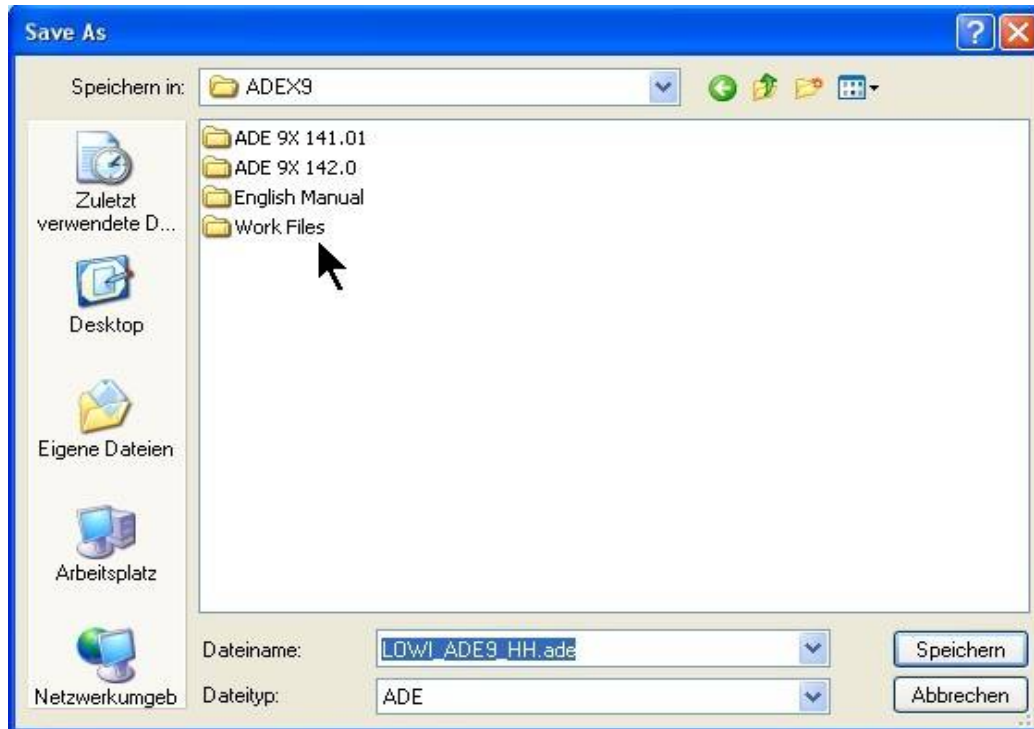
"o Guardar información acerca de otros elementos como los aeropuertos cercanos y 29,99 que será"

"muestra pero no compilado"

"o Otro tiempo información de diseño"

"Si el aeropuerto abrió no era un archivo. ade, se le pedirá a darle un nombre antes de"

"Guardar."



"De forma predeterminada, el nombre consta del Código ICAO del aeropuerto seguido de \"ADE9 o"

"There was an error deserializing the object of type System.String. Encountered unexpected character 'â'."

"cambiar este nombre como deseen, pero no cambiar la extensión. Haga clic en el botón Guardar y después"

"unos instantes se verá un mensaje confirmando que está guardado el archivo. Tenga en cuenta que es primera vez que h

"Este ADE9X ofrecerá a guardar en su propia carpeta de trabajo. Puede cambiar esto y el programa"

"debe recordar la carpeta y utilice la próxima vez. ADE9X hará una copia de seguridad del aeropuerto"

"antes de guardar la versión revisada."

"ADE9X también le recordará que si desea guardar un archivo. Si realiza cambios y vuelva a intentar"

"Abra otro archivo o cerrar la aplicación, se le preguntará si quieres guardar el archivo abierto"

"primera"



"Si no desea guardar, a continuación, simplemente haga clic en el botón No. Si cambias tu mente acerca de"

"lo que está a punto, a continuación, haga clic en Cancelar. En algunas circunstancias no puede ver el"

"Botón Cancelar."

"Los aeropuertos que se abren desde el formato de ADE salvará sin pedir un nombre de archivo nuevo."

"Para cambiar su nombre seleccione Guardar el aeropuerto como en el menú archivo."

"7.1.10 Guardar aeropuerto como"

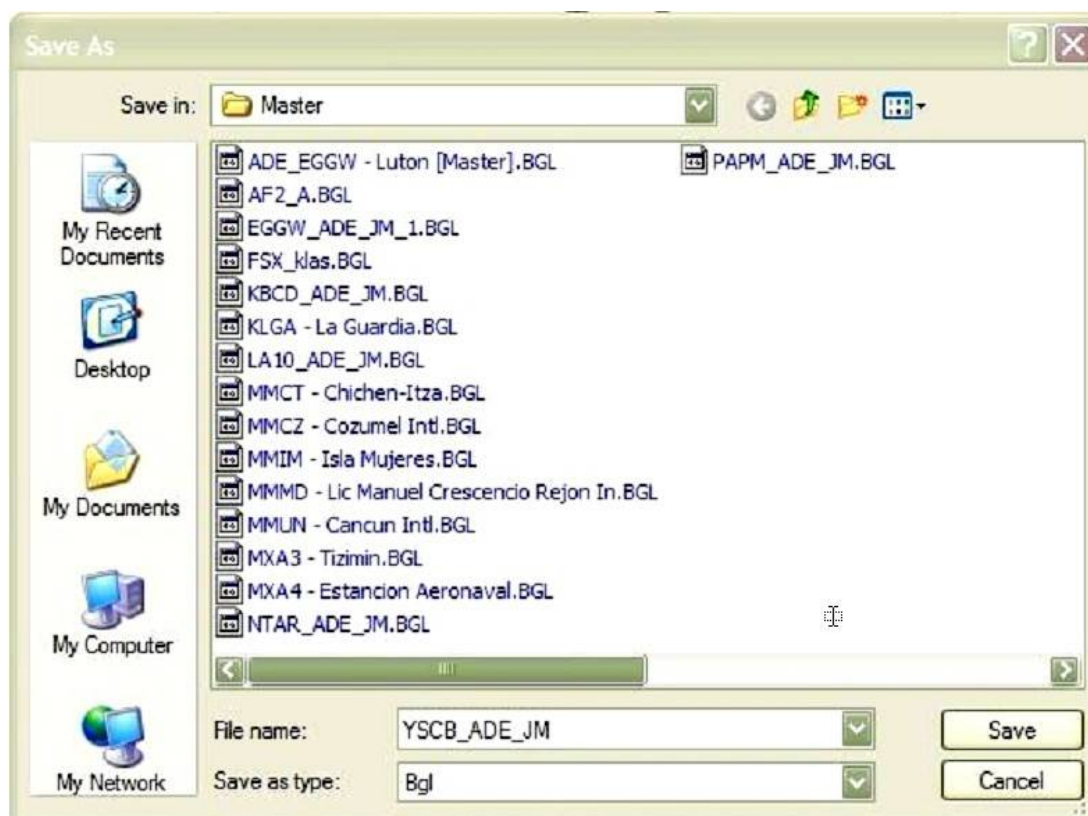
"Dar el aeropuerto un nuevo nombre: todavía se trata de un archivo de formato de ade."

"7.1.11 Compilar Aeropuerto"

"Esta opción compila el proyecto del aeropuerto de ADE9X a un archivo de .bgl. Compilar un aeropuerto ADE9X es"

"una actividad independiente de ahorro (a diferencia de AFCAD o AFX). ADE9X proporcionará un nombre para el"

"archivo .bgl que se puede cambiar si lo desea."



"Puede colocar el archivo compilado donde te gusta. Por lo general será en el FSV\Addon"

"Carpeta de paisajes y paisajes y ADE9X recordarán la carpeta colocó su último compilado"

"Aeropuerto. ADE9X sobrescribirá automáticamente cualquier archivo .bgl existente con el mismo nombre."

"Junto con el archivo principal de .bgl, ADE9X creará un archivo .cvx para el aeropuerto, si incluye"

"exclusiones, polígonos de terreno (sólo FSX) o terreno vectores (sólo FSX)."

"Asimismo, ADE9X genera un archivo .xml y pasa a BglComp. Si selecciona Guardar XML después de"

"Compilar en la ficha General de opciones de programa (configuración de => opciones), será este archivo .xml"

"guardado en la misma ubicación que el archivo .bgl."

"7.1.11.1 Compilación Split"

"Ahora puede compilar proyectos aeroportuarios en un archivo de .bgl único o dos archivos de .bgl. El sencillo"

"opción del fichero .bgl contendrá el aeropuerto, los objetos y modelos. Tendrá la opción de archivo de dos .bgl"

"compilar el aeropuerto en un archivo, exclusiones de objeto material y objeto material y usuario"

"colocaciones y archivos de usuario .mdl en otro archivo."

"Se establece la opción de compilación de dividir seleccionando Aeropuerto independiente y objeto BGL archivos en el
"Programa General de opciones (opciones de => opciones)."

"Cuando se utiliza la opción de compilación de split, el archivo de .bgl de aeropuerto conserva el código ICAO, ADE9X
"nomenclatura de las iniciales del usuario. El archivo de objeto del escenario tiene OBJ al final. Por lo tanto, si el aeropu
"archivo de .bgl es KHUT_ADE_JM, el archivo de .bgl objeto de escenografía será KHUT_ADE_JM_OBJ."

"7.1.11.2 Archivos compilados de"

"ADE9X puede generar archivos de .bgl hasta cuatro dependiendo de la configuración y otras acciones:"

"o El aeropuerto archivo: ABCD_ADE_EF.bgl que también puede contener elementos de escenografía"

"dependiendo de su configuración como se describió anteriormente"

"o El escenario archivo – ABCD_ADE_EF_OBJ.bgl si ha seleccionado para dividir la compilación,"

"que se almacena en el archivo de aeropuerto"

"o El archivo de terreno – ABCD_ADE_EF_CVX.bgl ubicado con el archivo de aeropuerto (sólo FSX)"

"o El aeropuerto altitud ajuste archivo: ABCD_ADE_EF_ALT.bgl. Esto es creado"

"Si ha modificado la altura del aeropuerto y se almacena en el \\\"paisaje\\\"\\\"mundo\\\"\\\"paisaje\\\""

"Carpeta de FS9 o FSX."

"Tenga en cuenta que el compilador automáticamente será sobrescribir cualquier .bgl con el mismo nombre que es"

"ya en la carpeta. ADE9X recuerda la carpeta que última ha compilado un aeropuerto y será"

"Inicio en el uno al compilar."

"7.1.12 Imprimir"

"Imprime el área mostrado actualmente en la impresora de Windows actual."

"7.1.13 Guardar imagen"

"Guarda una imagen de la zona mostrada actualmente utilizando la configuración de imagen definidas actualmente."

"Véa # acText36 nes para obtener más información sobre cómo cambiar la configuración de la imagen."

"7.1.14 Archivos recientes"

"Muestra una lista de los seis últimos archivos de proyecto del aeropuerto de ADE9X (sólo formato ADE) que ha trabaj

"Haga clic en el archivo de esta lista lo abrirá."

"7.1.15 Borrar archivos recientes"

"Elimina todas las entradas en la lista de archivos recientes."

"7.1.16 Salir"

"Aeropuerto cierra el Editor de diseño. Si su trabajo no guardado, se le preguntará si desea guardar"

"que antes de que el programa se cierra."

"7.2 Editar menú"

"El menú de edición da acceso a las funciones de deshacer y rehacer."



"o **Deshacer: deshace la última acción**"

"o **Rehacer – Re-instates la última acción**"

"**Nota: La función de deshacer/rehacer no funciona actualmente para las siguientes acciones:**"

- "- "Agregar, eliminar o mover un punto de vértice en delanteras, vallas y luces de borde"
- "- "Editar la propiedad ancho de haz de una pendiente de planeo"

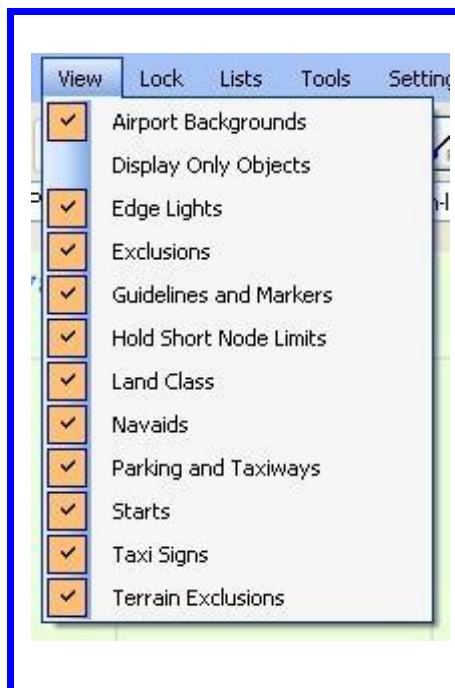
"7.3 Menú Ver"

"Las opciones disponibles en el menú Ver identifican los objetos que se verá en el aeropuerto"

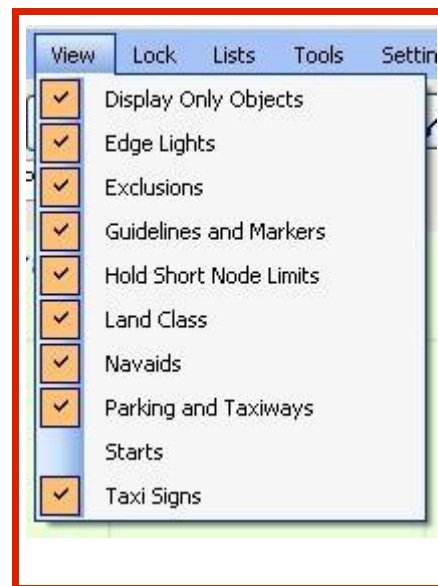
"esquema. Aquellos que se muestran tienen una marca de verificación junto a ellos. Para cambiar la visualización"

"Estado, simplemente haga clic en la opción de menú. ADE9X recordará esta configuración del período de sesiones"

"período de sesiones."



"ADEX FSX sólo"



"ADE9 VFS9"

"ADE9 no tiene antecedentes de aeropuerto"
"y exclusiones de terreno"

"En particular, dos elementos merecen especial mención específica:"

"o **Sólo objetos de visualización: ADE9X conoce muchos objetos de paisajes y edificios**"

"se encuentra en y alrededor de los aeropuertos existentes. Algunos objetos, especialmente aquellos edificios en"

"en archivos específicos de la ciudad y objetos generados automáticamente, no están disponibles en detalle. Sin en"

"ADE9X conocer alguna información sobre estos objetos y mostrará en la"

"cuadrícula. Muchos de ellos tienen huellas que no reflejan su verdadera forma. Si se ponen"
"la forma en que usted puede desactivarlas mediante el menú Ver."

"o Estacionamiento y calles de rodaje: Esto activa y desactiva el estacionamiento todo y rodaje"

"red incluyendo lugares de estacionamiento, nodos y enlaces. La operación puede tardar unos pocos"

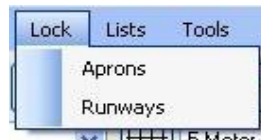
"segundos para completar aeropuertos especialmente complejo. Se mostrará un cursor de espera que ADE9X"

"está trabajando en ello."

"7.4 Menú de bloqueo de"

"En el menú de bloqueo, puede optar por Habilitar bloqueo a nivel de proyecto de delantales o"

"pistas de aterrizaje."



"Una vez sea seleccionado, no podrá mover, eliminar o editar el elemento hasta que"

"desbloquearlo utilizando el menú de bloqueo. ADE9X guarda esta configuración de bloqueo de nivel de proyecto y ma"

"ellos de sesión en sesión."

"Si que no se puede mover un delantal o pista mientras trabajaba con el aeropuerto de ADE9X"

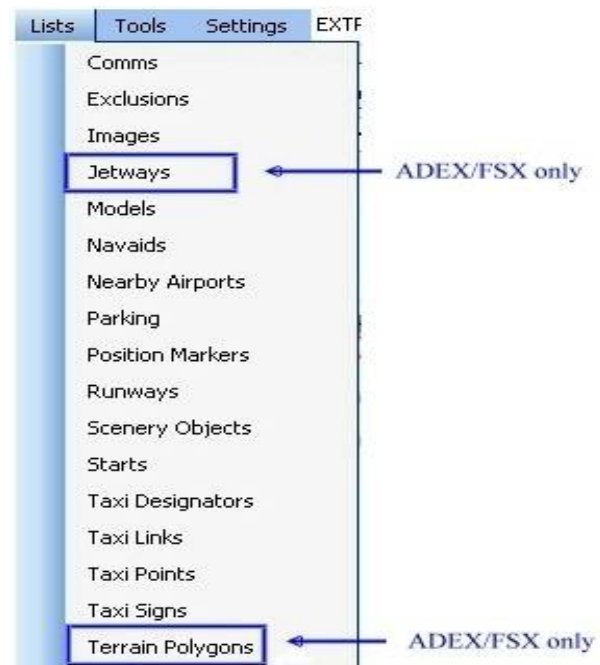
"proyecto, es necesario comprobar el menú bloqueo y ver si tienes bloqueado."

"7.5 Menú de listas de"

"Listas proporcionan una manera alternativa para mirar y administrar elementos de aeropuerto."

"La ventana de lista puede ser re-sized para adaptarse a requerimientos de los usuarios"

"Existe una amplia gama de listas para ayudarle:"



"o Transmisión: esta lista es el lugar para añadir o editar las frecuencias de comunicación. La lista"

"muestra las frecuencias para el aeropuerto abierto actualmente en ADE9X (icono negro auriculares)"

"y las de los aeropuertos cercanos (icono de auriculares gris). Puede agregar, eliminar o editar el"

"frecuencias para el aeropuerto abierto pero los demás son de sólo lectura."

"o Exclusiones: enumera todos los rectángulos de exclusión creada por el usuario."

"o Imágenes: muestra la lista de imágenes actualmente asociada con el aeropuerto. Tenga en cuenta que"
"información de la imagen se almacena en el formato de archivo ADE. Esta lista permite mostrar o"
"ocultar la imagen y también cambiar el orden en el que ADE9X muestra las imágenes."

"o Pasarelas: la lista de pasarelas proporciona alguna información que es útil para el control de"
"errores. Se muestra la distancia desde el lugar de estacionamiento asociado. Si pasarelas son demasiado"
"desde el punto de estacionamiento se verá a viajar por todo el aeropuerto cuando sea necesario"
"incluyendo pistas y calles de rodaje de cruce. El buscador de fallas también identificará aquellos que"
"son demasiado lejos (basados en distancias comunes utilizados en los aeropuertos stocks) de su estacionamiento"
"tintas. (para ADEX\FSX solamente)"

"o Modelos: muestra una lista de modelos de usuario que está utilizando en el proyecto del aeropuerto. Usuar"
"los modelos son generalmente .mdl archivos creados con herramientas tales como Gmax o Sada."

"o 29,99 – esta lista muestra los 29,99 asociado con el aeropuerto actual, así como"
"otros 29,99 dentro de un radio de 25nm. Puede editar 29,99 asociado con la corriente"
"Aeropuerto pero no los otros. La lista muestra la distancia de la navaid de la referencia"
"punto del aeropuerto actual."

"o Aeropuertos cercanos: puede saber qué aeropuertos se encuentran dentro de"
"un radio de 25nm del aeropuerto actual. Esta lista muestra los aeropuertos y la distancia"
"son. Selección de un aeropuerto en la lista se moverá la visualización a ese aeropuerto. ADE9X"
"muestra el punto de referencia y pistas de dicho aeropuerto."

"o Estacionamiento: enumera todas las rampas de estacionamiento y las puertas en el aeropuerto. Seleccione"
"mostrar en ese lugar."

"o Marcadores de posición: esta lista es útil si no puede encontrar un marcador que ha colocado anteriormente"

"o Pistas: listas las pistas de aterrizaje en el aeropuerto."

"o Paisajes objetos: muestra todos los objetos de aeropuerto y stock, edificios genéricos, desencadenadores,"
"windsocks y otros objetos de usuario en el proyecto del aeropuerto actual. Cuando un objeto de biblioteca o"
"edificio genérico es seleccionado se mostrará una miniatura pequeña, si uno está disponible."

"o Se inicia: navegar alrededor de las ubicaciones de inicio con esta lista. Puede editar los detalles"
"aquí también."

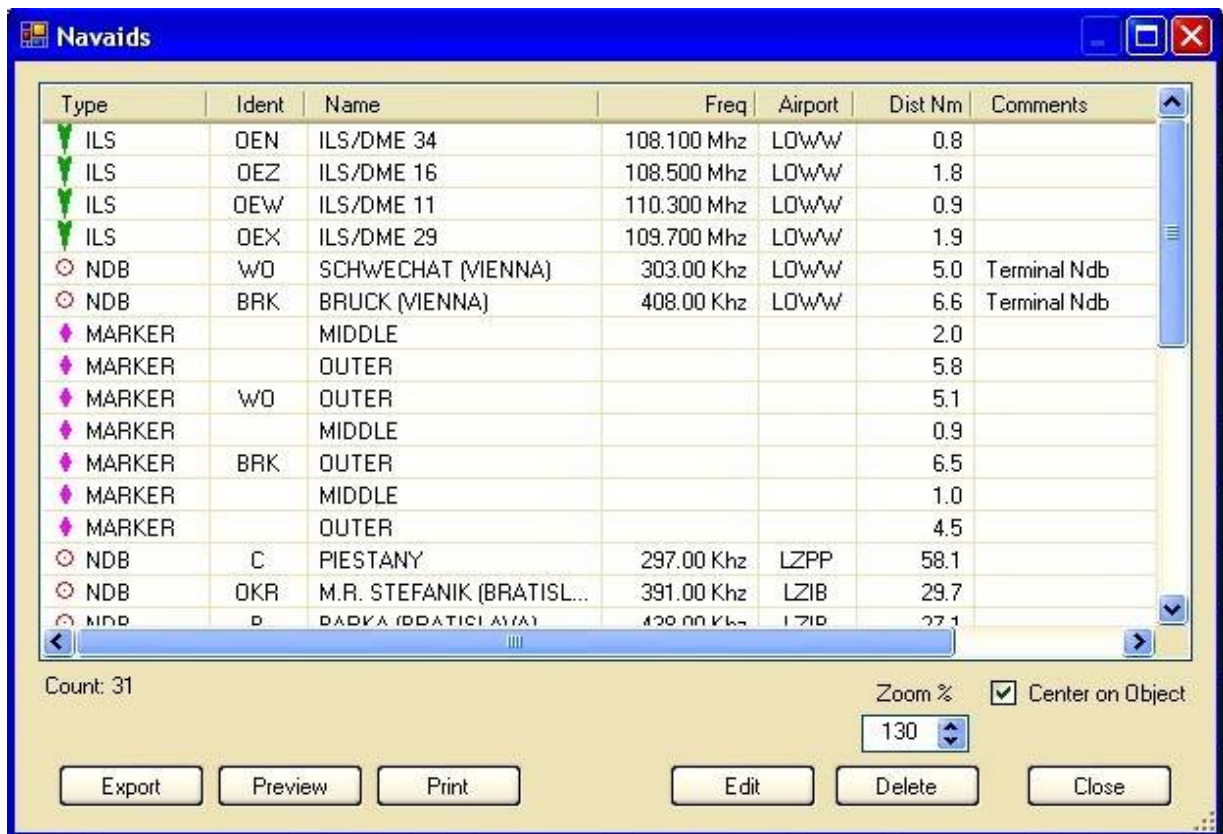
"o Designadores de Taxi: aquí puede mirar la lista de nombres de calles de rodaje en uso. Seleccionar"
"uno pondrá de relieve las rutas asociadas con ese nombre. Observe que puede tener varios"
"rodaje con el mismo nombre. Ordenar FS9 y FSX (y ADE9X) les fuera basadas en un único"
"número de índice. Puede agregar y eliminar designadores de rodaje de esta lista. Tenga en cuenta que si usted"
"eliminar un designador de ADE9X dará todas las rutas de acceso asociado blanco"
"designador."

"o Enlaces de Taxi: muestra una lista de enlaces de taxi. Puede mostrar cada uno a su vez por"
"Si lo selecciona en la lista. Esta lista, junto con todas las otras listas, se puede ordenar por cualquier columna"
"de la partida."

"o Taxi puntos: muestra todos los puntos de taxi en el aeropuerto. Seleccione uno de la lista para mostrarlo"
"en el centro de la pantalla. Puede editar las propiedades del punto de la lista si"
"desea."

"o Signos de Taxi: muestra todos los signos en el aeropuerto."

"o Polígonos de terreno – muestra todos los antecedentes de aeropuerto, exclusión y tierra y"
"polígonos de clase en el aeropuerto de agua (para ADEX\FSX solamente)"



"Figura 21 - ejemplo de Navaid lista en el menú lista"

- "o Listas se pueden ordenar haciendo clic en cualquier encabezado de columna. Un solo clic clasificará ascendente, otro clic en la columna ordenada será Ordenar descendente."
- "o De la visualización de la lista puede exportar la lista actual a un archivo de texto o imprimirlo. La vista previa" botón le permite ver la salida impresa antes de su impresión."
- "o Clic en un elemento de la lista será centro de la pantalla principal de ADE9X en ese elemento y" seleccionará y resaltelo. Esta pantalla centrada puede ser apagada quitando el" cuadro "Centro de objeto" (por encima del "Cerrar"-botón)."
- "o Al centrar, el objeto seleccionado puede mostrarse en un tamaño de zoom, dependiendo de la" Valor de zoom seleccionado en la línea de entrada (por encima de la "Eliminación"-botón)."
- "o En su caso se verá los botones Editar y eliminar, que permitan que las acciones de" el elemento seleccionado."

"7.6 Menú Herramientas de"

- "El menú Herramientas contiene características útiles para ayudarle a configurar su instalación de ADE9X, de fallas"
- "Compruebe el aeropuerto actual y administrar objetos de escenografía."
- "Explicaron en detalle a continuación."



"7.6.1 Aeropuerto de cambio altitud"

"Se trata de una función avanzada que le permite cambiar la elevación del aeropuerto actual."

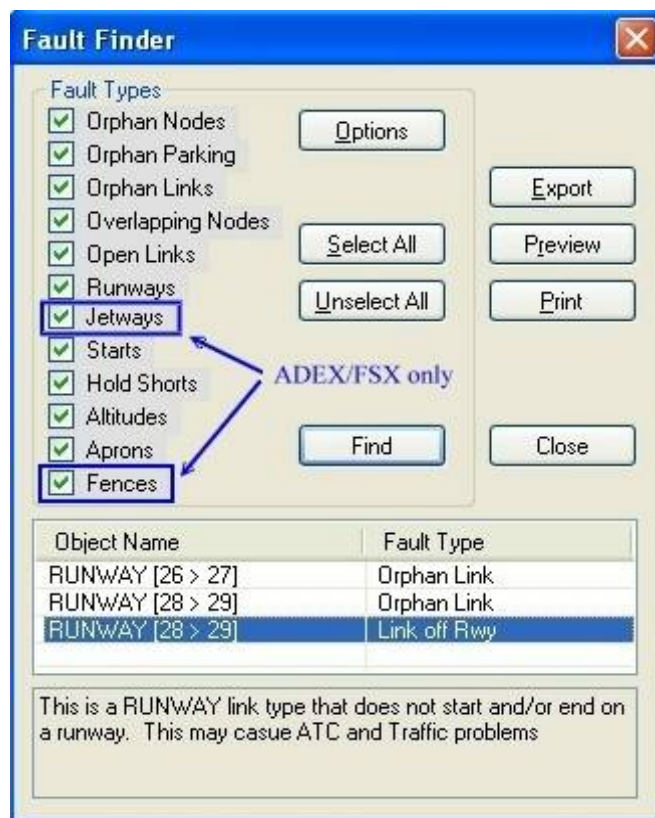


"Los desarrolladores a menudo desean cambiar la altura de un aeropuerto porque está mal o porque algunos malla personalizada. Cambiando la altura no es tan simple como podría parecer. No es posible para cambiar sólo la altitud de referencia del aeropuerto (de hecho, ADE9X no le permitirá hacerlo directamente.) Es necesario un archivo especial .bgl pequeña que carga antes de .bgl material de archivo que contiene el aeropuerto. ADE9X creará este archivo para usted y también ajustar todos los elementos del aeropuerto que tienen una altura a la nueva altura."

"Una vez han cambiado la altitud en un aeropuerto a través del menú Herramientas, ADE9X siempre dirá "Si el proyecto tiene una altitud alterada (es decir, tanto el cuadro de diálogo de propiedades de aeropuerto y el título "barra de estado mostrará * revisado Alt *). Asegúrese de que desea hacer a esta altura cambiar antes de "a partir de."

"Cuando se compila un aeropuerto después de cambiar la altitud, ADE9X generará un pequeño .bgl" archivo con la extensión \"_ALT\" y colocar automáticamente en el \"...\\scenery\\world\\scenery\\\" carpeta. En consecuencia, si va a distribuir un aeropuerto con una altitud revisado, a continuación, podrá "necesario distribuir el archivo del _ALT y decirle a los usuarios dónde colocar este archivo para asegurarse de "que se realiza el cambio."

"7.6.2 Fault Finder"



"Figura 24 - herramienta de búsqueda de errores"

"Hay una serie de errores y fallas que buscará ADE9X para ayudar a garantizar comunes"
"un aeropuerto funciona correctamente. El buscador de culpa da acceso a estas comprobaciones y en algunos casos"
"puede afectar a una reparación."

"Puede cambiar entre el finder de culpa y ADE9X pantalla esquemática como trabajar a través de"
"la lista de errores."

"7.6.2.1 Tipos de errores"

"Hay una serie de posibles tipos de fallas, y aparecen en el lado izquierdo de la falla"
"Cuadro de diálogo de buscador. Cada tipo tiene una casilla de verificación, y puede seleccionar qué tipos de fallas que"
"ADE9X para comprobar. Los botones Seleccionar todo y deseleccionar todo a la derecha de la lista le permiten"
"Elija seleccionar todas o ninguna de las fallas. Esto facilita si desea buscar una"
"tipo de fallo. Haga clic en anular la selección de todos y seleccione la culpa particular que desea comprobar."
"A continuación se describen los tipos de errores:"

"o Nodos de huérfano: estos son nodos de rodaje que no están asociados con las rutas."

"ADE9X guardará en el archivo de formato de ADE pero les quitará al compilar."
"Puede que desee eliminar estos y esto puede hacerse desde el finder de fallas (ver más abajo)"

"o Huérfano de estacionamiento: estos son estacionamiento rampas o puertas que no tienen ningún vínculo d"

"no hay conexión con la red de calles de rodaje. Puede haber creado estos colocar estática"
"aviones, pero generalmente éstos creará problemas para el tráfico de AI. Nunca serán estacionar aviones"
"aquí, y será incapaz de mover cualquier aeronave que se generó en el lugar. También se elevará el ADE9X"
"un fallo si tienes más de 254 puntos de estacionamiento en el aeropuerto que tienen códigos de compañía aérea"
"asignados a ellos. Se trata de un límite establecido por el compilador; Sin embargo, puede tener tantos"
"sin asignar puntos como usted desean. ADE9X también generará un error (estacionamiento desconectados) si un"
"lugar de estacionamiento no está conectado a un enlace de Taxi, delantal o pista."

"o Enlaces de huérfano: estos son vínculos que no están conectados con el resto de la red."

"Esto puede ser bastante correcto si, por ejemplo, son trazados cerrados. Por otro lado, se"
"es fácil perder una conexión y encontrar un enlace aislado."

"o Superposición de nodos: es muy fácil colocar nodos juntas y a veces"

"incluso superponen. Tal vez significó para unirse a un vínculo a un nodo existente, pero para algunos"
"motivo el enlace no se unió a correctamente, o tal vez colocó dos nodos por error."

"o Abrir vínculos: un vínculo abierto aparece como un error si un nodo está cerca de un vínculo. Si es"

"dentro de cinco metros de un vínculo, a continuación, puede ser un caso donde se planea unirse a la"
"enlaces juntos pero algo salió mal. También es legítimo en algunos"
"circunstancias para poner un pequeño break en una calle de rodaje. En ese caso no es un problema."

"o Pistas: este análisis comprueba las pistas duplicadas en el proyecto de aeropuerto. Duplicado"

"pistas se definen como tener el mismo número de pista y designador."

"o Pasarelas: estas son las pasarelas animado para FSX. Si se les colocan demasiado lejos"

"su lugar de estacionamiento o uno está numerada incorrectamente, (no podrá hacerlo si"
"Cuando agregue pasarelas con ADE, por cierto), una pasarela puede verse trundling a través de la"
"Aeropuerto e incluso en pistas para llegar a su lugar de estacionamiento asignado. ADE sabe qué"
"las distancias probablemente son para diferentes tipos de puertas y le avisará si un pasarelas"
"parece estar demasiado lejos de su lugar de estacionamiento. En el mundo real sólo encontrará un"
"pasarelas en aparcamiento de puerta. Sin embargo, ADE le permitirá agregar una pasarela a cualquier estacionan"
"tipo. ADE le avisará sin embargo que el uso de una pasarela en ciertos tipos de estacionamiento es"
"no es normal. (en ADEX\FSX solamente)"

"o Se inicia – todas las pistas que desea utilizar para despegues deben tener un inicio situado en la"

"final. El buscador de fallas comprueba si hay alguna pista termina sin un comienzo y"

"avisa. Si desea agregar uno, puede hacerlo desde la ventana de buscador de fallas. En"

"algunos casos, podría tener dos comienza con el mismo número de pista. Esta situación"

"hará que el compilador no; por lo tanto, ADE9X buscará estos y darle el"

"oportunidad para cambiar el número de pista para uno de los duplicados. También puede hacer esto"

"desde el buscador de fallas."

"o Mantener cortos – mantenga corto nodos necesitan estar más cerca que unos 225 metros de la pista"

"estén destinados a servir o causará problemas. Aviones alcanzarlas puede"

"nunca dará holgura por ATC a despegar. ADE9X proporciona una indicación visual (seleccione Hold"

"Cortos límites de nodo en el menú Ver) en forma de un círculo rojo para que pueda ver en"

"el aeropuerto esquemático si un nodo puede ser demasiado lejos. El buscador de fallas también"

"hace la verificación y la voluntad una lista de los que están fuera de los límites normales. Por supuesto, usted"

"puede hacer esto como parte de su diseño. En ese caso, puede omitir este error."

"o Altitudes – aeropuertos en FS9 y FSX son básicamente planos. Esto significa que por lo general pistas,"

"inicia y otros elementos se colocan en la misma altitud como el propio aeropuerto. En realidad"

"ADE9X no le permitirá cambiar las altitudes de algunos elementos y colocarlos en"

"la altitud del aeropuerto al crearlas. Sin embargo, si se carga un aeropuerto creado"

"de otra manera, podría haber estos problemas de altitud. La voluntad de buscador de fallas"

"por lo tanto, una lista de elementos que son normalmente a la altura de aeropuerto pero no en este caso."

"Ya no se puede editar altitudes en los cuadros de diálogo de propiedades, el buscador de fallas le da un"

"forma de cambiar la altura del elemento a la altura del aeropuerto."

"o Delantales: si uno o más de los bordes de un delantal se cruzan entre sí y luego dará como resultado"

"comportamiento imprevisible en FS9 y FSX, incluyendo un CTD. Esto también es cierto de las luces de delantal"

"El"

"Buscador de fallas identificará estas dos condiciones. El buscador de fallas también elevará un"

"culpa si existen más de 254 delantales en el aeropuerto. Se trata de un límite establecido por la"

"compilador. ADE9X proporciona un recuento delantal sobre el ADE9X estado de barra así y no"

"permite agregar más de este número de delantales."

"o Vallas – ADE mostrará un mensaje de error si no hay aristas que se cruzan entre sí en"

"una valla sola. A veces pueden ser difíciles de ver, pero compruebe los rincones y otros"

"se vuelve a ver si se incluyen algunos puntos de vértice adicional que causan la superposición."

"(en ADEX/FSX solamente)"

"Recuerde que ADE9X sólo buscará para esos tipos de errores que seleccione en la falla"

"Buscador."

"7.6.2.2 Opciones de fault Finder"

"Además de los tipos de errores, hay varias opciones que se pueden configurar para controlar el comportamiento"

"del buscador de fallas. Haga clic en el botón de opciones (flecha roja en la figura 25 infra) para abrir la configuración"

"cuadro de diálogo:"

"o Superposición de nodo: esto es la distancia que va a utilizar el buscador de fallas para"

"determinar si se superponen dos nodos. La distancia de solapado es un metro por defecto. Cualquier"

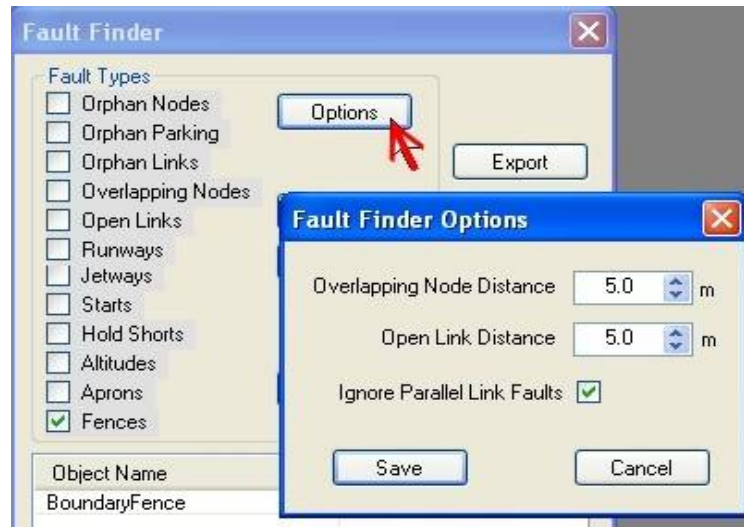
"vínculos que son menos de un metro de distancia se informará como superpuestas. Puede establecer"

"Esta distancia cualquier lugar entre 0,1 y 5 m. Más lejos la distancia, más"

"fallas ADE9X presentará un informe."

"o Distancia de enlace abierta: el buscador de fallas busca nodos que están cerca de enlaces. Si un"

"nodo está cerca, pero no forma parte de un vínculo a continuación, esto causaría problemas con el tráfico de AI"
 "y si debe ser en el vínculo de los vehículos. De forma predeterminada la distancia de prueba es un metro y"
 "se puede establecer entre 0,1 y 5 m. Serán más lejos la distancia, los vínculos más abiertos"
 "informó- y varios de ellos no será realmente problemas."



"Figura 25 - opciones de Finder de fallas"

"o Ignorar las fallas paralelas enlace – una serie de diseñadores hará enlaces juntas,"

"tal vez que se ejecuta en direcciones opuestas (denominadas \"fontanería\"). El buscador de fallas"

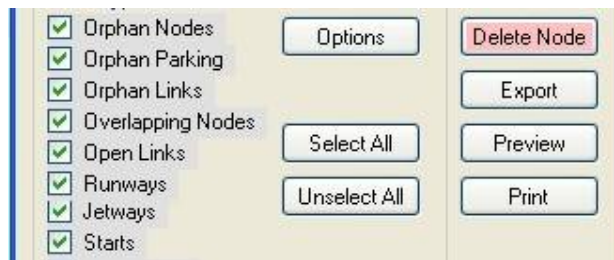
"podría plantear en este caso un montón de informes de errores innecesarios. Si dices ADE9X a ignorar"

"fallas de enlace paralela, ADE9X ignorará fallas Abrir enlace entre enlaces paralelos."

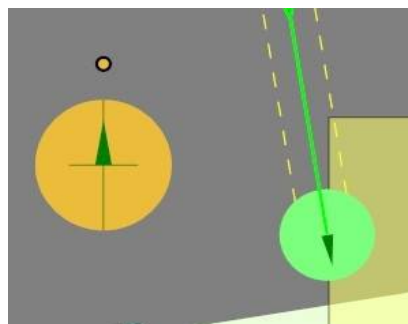
"7.6.2.3 Fault Finder Auto reparación"

"Hay algunos tipos de culpa que el buscador de fallas ofrecerá a reparación. Si selecciona un tipo de fallo."

"puede ser reparado desde el finder falla entonces un botón de reparación será visible."

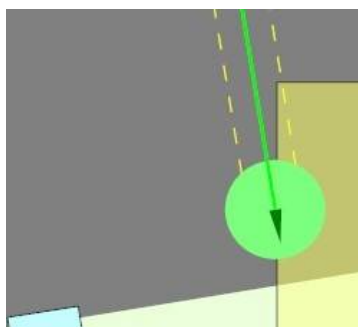


"En este caso tenemos un lugar de estacionamiento huérfano."



"Se podría eliminar si deseaban desde el esquema o puede hacer clic en el botón Eliminar manchas."

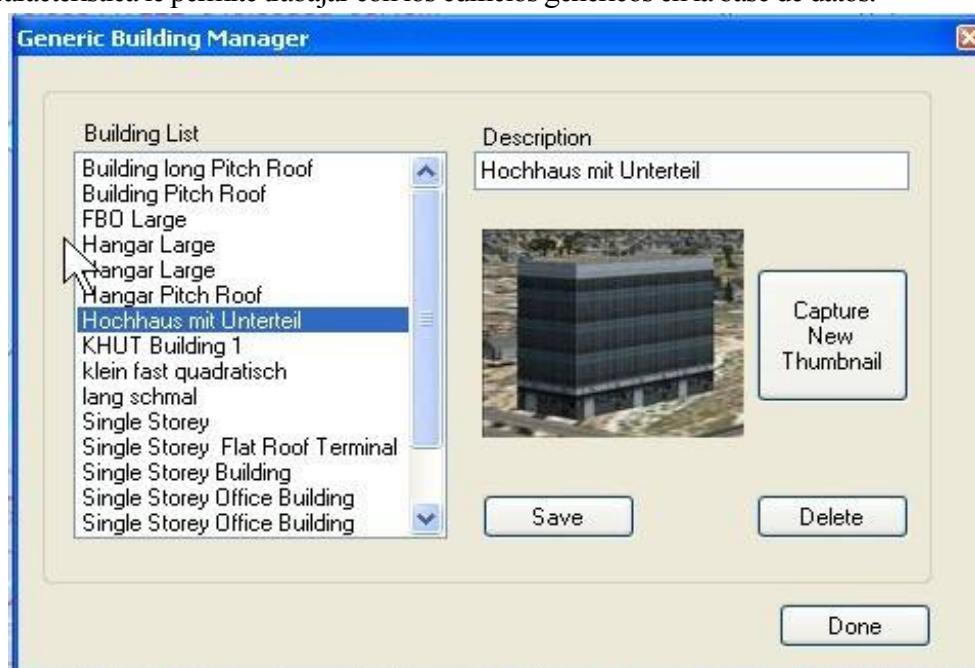
"ADE9X eliminará la culpa asociada de la lista y eliminar el spot."



"El terreno se ha ido, pero pudo recuperarse, si ha cometido un error, utilizando la función de deshacer."

"7.6.3 Administrador de edificio genérico"

"Esta característica le permite trabajar con los edificios genéricos en la base de datos."



"Figura 26 - edificio genérico Manager"

"Para utilizar el administrador de edificio genérico, seleccione un edificio de la lista. Puede cambiar el"

"descripción o agarrar una nueva miniatura. Usted debe hacer clic en Guardar para hacer permanentes los cambios."

"Utilice el botón Eliminar para quitar un edificio de la base de datos, y ADE9X confirmará su"

"decisión antes de eliminar permanentemente el edificio. Consulte # Páginas [174]

"para obtener más información acerca del uso genérico de edificios."

"Si desea capturar la miniatura de un nuevo edificio genérico, pulse capturar nueva miniatura"

"botón. Consulte (# Páginas [78] ner más información acerca de la"

"Herramienta de captura de miniatura."

"7.6.4 Administrador de objetos de biblioteca"

"El administrador de objetos de biblioteca en ADE9X proporciona acceso completo a los objetos de la biblioteca y le pe"

"para administrar su información. Esta función incluye incluso la capacidad de hacer usuario desarrollado"

"bibliotecas de objetos disponibles en ADE9X."

"El administrador de objetos de biblioteca puede tardar unos segundos para abrir mientras ADE9X carga el"
"base de datos, dependiendo de la cantidad de objetos de biblioteca en el proyecto del aeropuerto."

"La pantalla principal se divide en cuatro secciones:"

"o Selección: puede seleccionar para filtrar la base de datos de una biblioteca o categoría."

"También puede buscar texto en los nombres de objeto o parte o la totalidad de un GUID. Objetos"

"los criterios se mostrará en la lista de objetos"

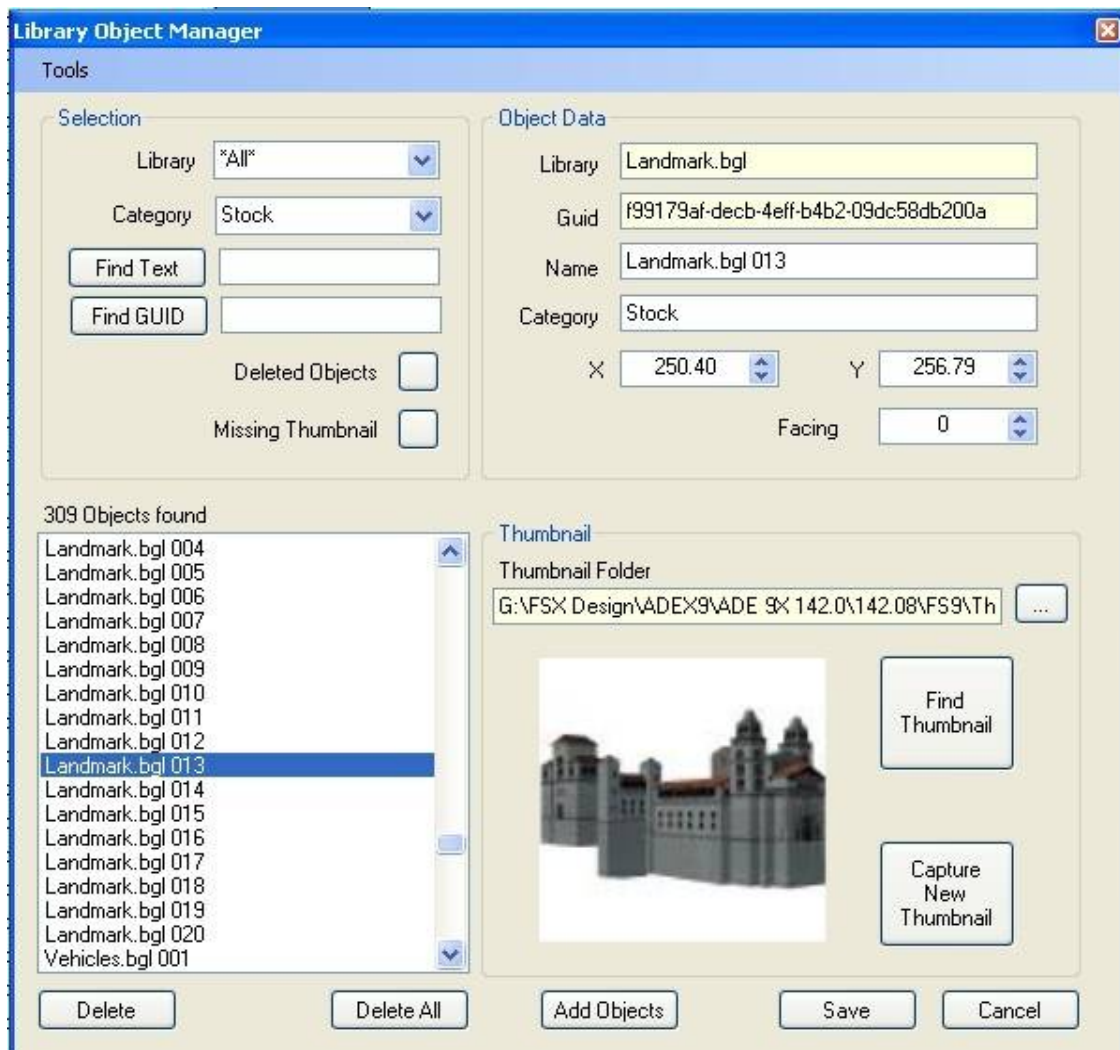
"o Datos de objeto – biblioteca y Guid son de sólo lectura. El nombre es la descripción que"

"aparece para el objeto de ADE9X. La categoría detalles del grupo de clasificación de la"

"objeto. Este es un campo de texto para que la ortografía de una manera diferente categoría dará lugar a diferentes"

"categorías. Tenga en cuenta que la lista de categorías no se actualiza hasta que guarda y abre"

"el administrador de objetos biblioteca nuevamente."



"Figura 27 - administrador de objetos de biblioteca"

"-X, Y" "es la anchura y longitud del objeto del cuadro delimitador. Este es el rectángulo"

"aparece en ADE9X para el objeto. Inicialmente se toma desde el propio modelo. Sin embargo"

"estos no siempre son precisos y puede que desee ajustar estas donde el rectángulo"

"ADE9X no representa con precisión la huella en FSX. o FS9."

"-Cara es la orientación del objeto. Generalmente esperamos que uno de los lados de un objeto"

"estar al frente. ADE9X asume que la parte delantera de un objeto es el que enfrenta la dirección"

"de la partida y pone un negro pequeño punto en esa cara del rectángulo; Sin embargo, usted"

"no siempre te lo esperas. Así que si el objeto no está orientado como te esperas"

"puede cambiar la 90deg de valor frente a la vez hasta que el objeto está colocado correctamente."

"o Lista de objetos: contiene la lista de objetos actualmente filtrados. Mover hacia arriba y hacia abajo el"

"lista cambia los datos de objeto y la miniatura."

"o Miniatura: agregar o cambiar una miniatura del objeto de la biblioteca seleccionada. De forma predeterminada"

"ADE9X utiliza la carpeta Thumbs dentro de la carpeta de aplicación de ADE9X. Es posible que ya"

"tiene una colección de imágenes que desea utilizar o mantener las imágenes de una manera diferente"

"carpeta. El único requisito es que el nombre de miniatura debe contener el objeto GUID"

"en FSX formato y ser un jpg."

"Nota importante: Cuando se cambia la carpeta miniatura ADE9X borra el"

"Miniatura"

"índice. Si no hace esto todavía se pueden mostrar las miniaturas de la carpeta anterior"

"en lugar de miniaturas de la nueva carpeta."

"Si tienes alguna imagen existente que desea utilizar, seleccione la miniatura de encontrar. Si desea"

"una nueva miniatura de captura, pulse el botón capturar nueva miniatura."

"Consulte [# Páginas \[78\]](#) para obtener más información acerca de la miniatura"

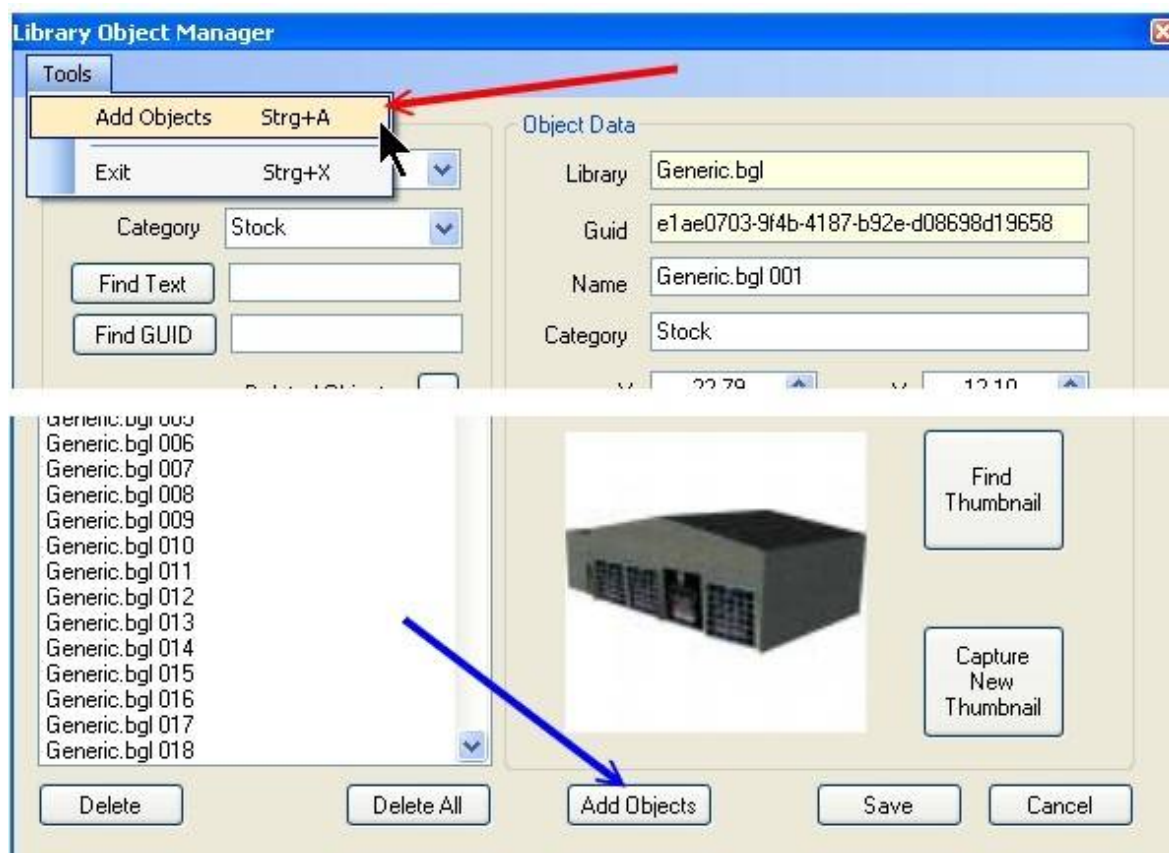
"Herramienta de captura."

"Para agregar nuevos objetos de biblioteca a la base de datos, hay dos opciones."

"o haga clic en el botón \"Agregar objetos\" en la parte inferior de la flecha azul de la ventana de visualización)."

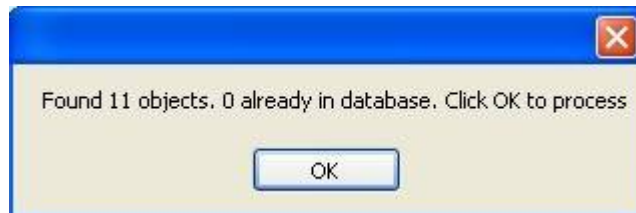
"o seleccione Añadir objetos (flecha roja) en el menú Herramientas. (Tenga en cuenta que este no es el principal"

"Menú de herramientas.)"



"A continuación, puede seleccionar la biblioteca .bgl para agregar a la base de datos del objeto de biblioteca ADE9X. La"

"Buscar objetos en el archivo .bgl y cuando te presentan un cuadro de diálogo como éste:"



"Se le indicará cuántos objetos se han encontrado y cómo muchos ya están en el"

"base de datos. Haga clic en Aceptar y ADE9X se cargan la información de objeto. Si no hay objetos, a continuación"

"no se hace nada."

"ADE9X agregará objetos de bibliotecas FS9 y FSX. En el caso de FS9, suele haber"

"ningún nombre descriptivo almacenado para que ADE9X generará un nombre basado en el nombre de .bgl y un índice"

"número. Tendrá que dar un nombre descriptivo a los objetos."

"ADE9X no buscar o recopilar cualquier información de los objetos (por ejemplo, se o imágenes existentes"

"no se puede leer un archivo de RWY12 en esta versión)."

"Carga un conjunto de objetos no garantiza que puede mostrarlos. Esto es especialmente cierto"

"de objetos geo-bloqueado o generado automáticamente. Hay maneras de hacer estos plenamente accesible pero en"

"algunos casos se trata de mover texturas y en otros modificando el archivo de .bgl de origen (que"

"no es recomendable!)."

"Recuerdo para guardar después de cargar nuevas bibliotecas de otra manera no persistirá en la"

"base de datos."

"Para eliminar objetos de la base de datos Seleccione y o bien utilizar la tecla Supr o la eliminación"

"botón. El objeto no se elimina inmediatamente. Se cambia el nombre del objeto a *"

"ELIMINAR * y al guardar la base de datos se eliminarán todos los objetos marcados de esta manera."

"Para marcar todos los objetos en la lista de eliminación utilizan el botón Eliminar todo. Por ejemplo, si usted"

"desea completamente eliminar una biblioteca de la base de datos, seleccione la biblioteca en la selección"

"área y haga clic en eliminar todo. Usted recibirá una advertencia y una oportunidad para cancelar. Haga clic en sí"

"proceder va a marcar todos los objetos de la lista para su eliminación y serán eliminados cuando"

"Guardar."

"7.6.5 Carga datos de Stock"



"La función de \"Carga de datos de Stock\" es realmente para los aeropuertos, que se inician desde un archivo BGL mod"

"Permite cargar elementos de aeropuerto como objetos de escenografía, 29,99, etc. de las frecuencias de transmisión,"

"que son parte de los datos de existencias de FS."

"Es importante saber, que casi todos los elementos de aeropuerto no vienen desde el aeropuerto de existencias"
 "registro. Las únicas excepciones son \"Enfoques\" y \"Taxi signos\" procedentes de las existencias"
 "Aeropuerto."
 "Esta es la razón por qué sus casillas de verificación en la ventana de opciones son a veces atenuadas."
 ". "

"7.6.6 Nuevo Asistente de usuario"

"La primera vez que ejecute ADE9X, trabajará a través del Asistente para nuevo usuario. Utilice esta opción si"
 "desea volver a ejecutar al asistente. Véase e # acText24 suario para obtener más información"
 "sobre cómo utilizar al Asistente para nuevo usuario."

"7.7 Menú de configuración de"

"Use el menú de configuración para modificar la forma de ADE9X trabaja o busca."



"o **Opciones: configurar las opciones del programa aquí. Algunas de estas opciones son las mismas"**

"encontrado en el Asistente para nuevo usuario, mientras que otros sólo se encuentran aquí."

"Consulte # acText31 2.1 para obtener más información acerca de la configuración de opciones."

"o **Colores: el color de la mayoría de los elementos mostrados en ADE9X pueden ser definidos por el usuario de**

"el color de fondo con el color del símbolo de punto de vista de torre."

"Consulte # acText37 lor para obtener más información acerca de la configuración de Color."

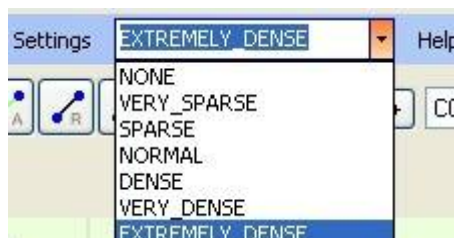
"o **Establecer aviones envergadura - con esta opción el tamaño del símbolo de aviones en el ADE9X-**

"pantalla - cuando ADE9X está conectado a FS - se puede cambiar para satisfacer a los usuarios"

"requisitos. Para más detalles véase ca # Páginas [82]"

"7.8 Complejidad de escenarios de"

"ADE9X, como FS9 y FSX, tiene un control deslizante que determina qué objetos del escenario se muestran."



"Muchos objetos como pasarelas, objetos de biblioteca, edificios genéricos y windsocks tienen un"

"valor de complejidad asociado con ellos. Si su valor es mayor que el valor del control deslizante en"

"FS, a continuación, el objeto no se mostrarán. ADE9X imita esto para que pueda ver qué objetos"

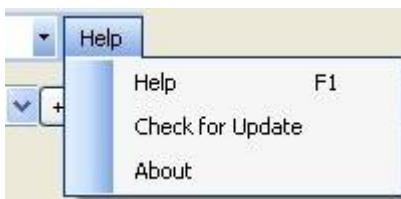
"y edificios se mostrará en FS en cada configuración. También hay una configuración adicional de ninguno"

"en ADE9X se apaga todos los objetos. Si crees que debería ser objetos en el aeropuerto pero"
"no puede verlos, o si pierdes uno que anteriormente colocado entonces establecer esto extremadamente"
"Denso. En esta configuración, todos los objetos aparecerán en ADE9X."

"Cuando se trabaja en el proyecto de aeropuerto, siempre debe establecer la complejidad del escenario"
"Densa. Esto garantiza que todos los objetos son visibles en la pantalla. Utilice el otro"
"niveles de complejidad cuando el diseño está completo para ver qué objetos FS mostrarán cuando el"
"el usuario selecciona ese nivel de complejidad en la simulación."

"7.9 Menú Ayuda de"

"ADE9X proporciona tres opciones en el menú Ayuda."



"o Ayuda: esto ha sido superado por los manuales. Haciendo clic en ayuda de ahora se abre un mensaje"
"cuadro indicando al usuario a utilizar los manuales"

"o Buscar actualización: esta opción permite comprobar manualmente si hay actualizaciones de ADE9X"
"desde los servidores de la empresa de Software de ScruffyDuck. A menos que se anule la selección de comprobación"
"Actualizaciones de opciones del programa (configuración > opciones), comprobará automáticamente ADE9X"
"actualizaciones en el inicio. Para obtener más información acerca de actualizaciones automáticas, consulte"
"Capítulo # acText18 acciones."

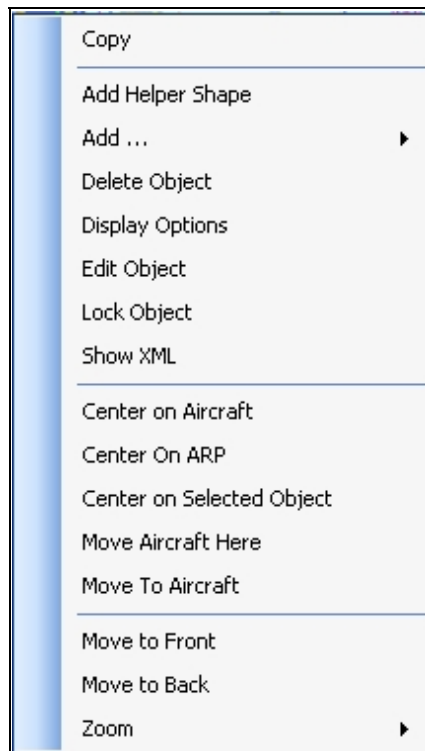
"o Sobre, el cuadro se muestra información de versión sobre ADE9X y sus componentes"
"incluyendo la versión de FS, que es el diseño de ADE9X para..."
"Si tienes una consulta o un fallo, siempre debe comprobarlo y citar las versiones en"
"cualquier puesto de foro de correo electrónico o fsdeveloper."

"7.10 Menú contextual de"

"El menú de clic derecho o contexto proporciona fácil acceso a muchas de las funciones del ADE9X. Mayoría"
"de momento, no verá todas las opciones que se muestran aquí. El programa sólo le mostrará"
"Opciones para acciones que son apropiados o que tiene sentido para la situación o la"
"elemento que actualmente seleccionado"

"7.10.1 Copia"

"Hace una copia del elemento seleccionado y permite pegar varias veces. Copia"
"no trabajo para todo. En la versión actual, los elementos que pueden copiarse son delantales, genéricos"
"edificios, helipuertos, objetos de biblioteca, lugares de estacionamiento y windsocks. Si un objeto puede ser copiado"
"a continuación, copia será visible en el menú contextual después de seleccionar el elemento."



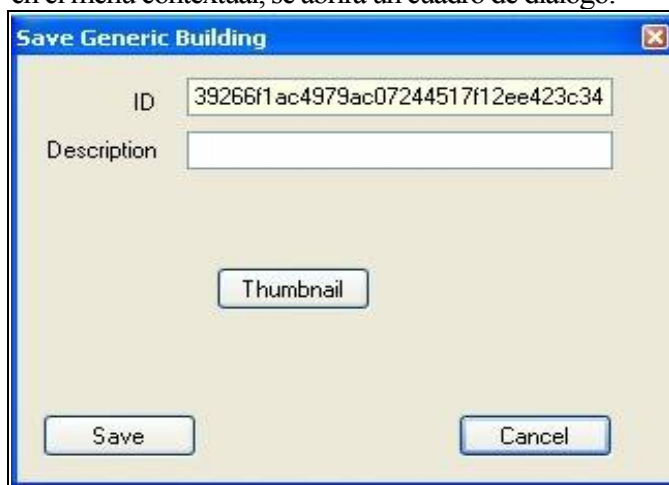
"7.10.2 Pegar"

"Pegar la selección pondrá una copia del elemento copiado actual a la ubicación del ratón. La pasta es" "sólo está disponible después de copiar un objeto."

"Para pegar simplemente derecho haga clic donde desee el nuevo objeto y seleccione Pegar. Una copia exacta" "del objeto será creado y colocado en la posición del mouse. ADE9X no puede posicionar algunos" "objetos (especialmente delantales) exactamente donde esperas. Es fácil, sin embargo, simplemente arrastre el" "nuevo objeto a la ubicación correcta."

"7.10.3 Guardar edificio genérico"

"Si encuentras un edificio genérico en un aeropuerto desea guardar y utilizar en otros lugares, esto" "función le permite agregar al administrador de edificio genérico. Cuando se selecciona esta opción" "en el menú contextual, se abrirá un cuadro de diálogo."



"Figura 28 - cuadro de diálogo Guardar genérico edificio"

"ADE9X suministra el ID, pero puede proporcionar una descripción y una miniatura del genérico"
"la construcción de uno mismo. Haga clic en Guardar y ADE9X agregará este edificio genérico a su genérico"
"Edificio Manager para su uso en otros lugares."

"7.10.4 Agregar forma Helper"

"Formas de ayuda son formas geométricas (por ejemplo, círculo, elipse, rectángulo, cuadrado, triángulo, y"
"Polígono) en ADE9X que ayudan a los diseñadores y delantales de diseño y calles de rodaje. Estos auxiliares"
"las formas son objetos regulares en ADE9X y se guardan en el archivo de proyecto. Cuando se utilizan, son"
"dibujado por encima de todo y puede ser re-sized, rotado y movido. Son formas de auxiliar"
"también hueco para que pueda seleccionar lo que está debajo # Páginas [76] helper formas más"
"información sobre las formas de ayuda."

"7.10.5 Agregar"

"Si se encuentra en una situación donde es apropiado, puede agregar nuevos elementos al aeropuerto."
"Recuerde si agrega algo que decide que no desea, puede quitar"
"el elemento mediante la función de deshacer (Edit => deshacer)."

"o Combustible desencadenador: en FSX esta opción sólo está disponible cuando se selecciona un lugar de es
"que no tiene un desencadenador de combustible asignado... Creará un desencadenador de combustible que se aj
"lugar de estacionamiento con la misma partida que el lugar de estacionamiento."

"En el FS9 no hay restricciones para agregar un desencadenador de combustible."

"Véase # Páginas [173] : desencadenadores para obtener más información acerca de los desencadenad

"o Edificio genérico – le permite agregar y escalar edificios genéricos que se encuentran en el"

"base de datos de objeto. Para obtener más información acerca de cómo administrar edificios genéricos en ADE9X

"Consulte el cap # acText94 14.6 de # Páginas [174]

"o Helipuerto – posición justo el puntero donde desee el helipuerto ubicado y"

"Seleccione esta opción. Se abrirá el cuadro de diálogo de propiedades para que puede establecer las propiedades

"queremos. Véase # Páginas [131] ; para obtener más información acerca de las propiedades de helipuerto

"o ILS – ILS debe estar asociado con una pista de aterrizaje # Páginas [118] para obtener más información."

"o Imagen – agrega una nueva imagen de fondo. ADE9X puede tener tantas imágenes como desee"

"en un aeropuerto. La imagen en sí no está almacenada en el archivo de aeropuerto pero el nombre de archivo y"

"es la ubicación. No debe mover imágenes del sistema de archivos una vez que están asignados"

"un aeropuerto. Véase # Páginas [72] images"

" "

"o Pasarelas: esto sólo estará disponible si tienes un lugar de estacionamiento seleccionado. A: "

"capítulo # Páginas [11] para obtener más información. (para ADEX/FSX solamente)"

"o Biblioteca de objetos: proporciona acceso a la lista de ADE9X de objetos. Esto coloca el texto seleccionado"

"objeto en la ubicación del ratón. Varias copias del mismo objeto, coloque una vez y"

"a continuación, utilice las funciones de copiar y pegar."

"o Marcadores, los marcadores no se utilizan mucho en estos días en el mundo real volando porque ellos"

"han sido reemplazados con otros tipos de 29,99. Si desea agregar una ADE9X será"

"realizan la mayor parte de la obra. Desde el cuadro de diálogo Agregar marcador sólo necesita seleccionar la pista

"que desea para los marcadores que desee, y qué distancia desea desde"

"la pista de aterrizaje # Páginas [139] : balizas para obtener más información."

"o Modelos – le permite agregar modelos de usuario a su proyecto de aeropuerto. Para ver esta opción,"

"primero debe cargar modelos de usuario a ADE9X a través de la lista de modelos bajo el menú de lista."

"o NDB: puede agregar NDBs terminales: son NDBs que forman parte del aeropuerto"

"grabar en FS9 y FSX. No se puede agregar NDBs que no están terminales."

"Véase # Páginas [119] para obtener más información."

"o Pista: agrega una nueva pista. Se centrará en el puntero del ratón. El"

"Aparecerá el cuadro de diálogo de propiedades para permitirle establecer todos los parámetros de los pista antes de guardarlo. Véase # Páginas [116] para obtener más información."

"o Otros inicio – si desea colocar un punto de partida en un lugar distinto de una pista de aterrizaje (helipuerto"

"ejemplo), a continuación, utilice esta opción # Páginas [132] ubicaciones para más información."

"Inicio de pista o – si desea iniciar su avión desde una pista necesita una pista"

"Inicio. Es importante tener estos (el ADE9X buscador de fallas le avisará si es una pista "falta un comienzo). Para obtener más información, véase el Capítulo 1.3 compatibilidad. # acText5

"o Taxi signo: crear o modificar una señal de taxi con el Asistente de inicio de sesión de taxi de ADE9X."

"Véase capítulo # Páginas [101] para obtener más información sobre signos de taxi."

"o Torre – coloca un punto de vista de la torre. Sólo puede haber uno en FS9 o FSX así que si hay"

"ya en el aeropuerto y luego no verán esta opción. Véase el capítulo 11 # Páginas [135] para obtener más información acerca de puntos de vista de torre."

"o VOR/DME: puede agregar tres tipos de VORs a su proyecto de aeropuerto utilizando ADE9X:"

"Sólo VOR, VOR + DME y sólo DME. Véase el capítulo 12 # Páginas [147] para obtener más información "información sobre propiedades VOR/DME."

"o Windsock: coloca un windsock de tipo material en la ubicación del ratón."

"Véase # Páginas [184] para obtener más información."

"7.10.6 Eliminar objeto"

"Elimina el objeto seleccionado. Normalmente se puede deshacer (excepto para los puntos de vértice) utilizar deshacer."

"7.10.7 Opciones de visualización de"

"Puede cambiar la forma en que ADE9X muestra algunos elementos (por ejemplo, rutas de taxi y estacionamiento). Si es visible cuando se selecciona un elemento y haga clic derecho, tener algunos visualización "parámetros que puede configurar. No hay muchos de ellos en esta versión, pero puede haber "más en el futuro. ADE9X recordará su configuración entre períodos de sesiones."

"7.10.8 Editar objeto"

"Abre el cuadro de diálogo de propiedades para que se les pueden cambiar. Si cambias tu mente después de "guardar las nuevas propiedades, a continuación, utilizar deshacer. También puede abrir las propiedades del objeto haciendo clic en un objeto o usando el escriba teclas cuando se selecciona un objeto."

"7.10.9 Objeto de bloqueo de"

"A veces puede que desee detener un objeto de ser eliminado o movido. Una forma es la "proporciona protección que deshacer, que vayan a revertir un error. Sin embargo ADE9X permite la "bloqueo individual del objeto. Este bloqueo se almacena en el archivo ADE por lo que es recordada "de sesión en sesión. También se puede aplicar a nivel de proyecto bloqueo de delantales y pistas" "(consulte bloqueo de menú # acText86 queo de menú). Esto funciona diferente en el que una vez establecido delantales y pistas se bloqueará en el proyecto de aeropuerto."

"7.10.10 Mostrar XML"

"Los aeropuertos y sus paisajes son descritas por código XML. ¿Cómo funciona esto está establecido en el "SDK de BglComp. Si estás interesado en ver el código XML de cualquier objeto, a continuación, puede hacer "tan seleccionando el objeto y bien eligiendo Mostrar XML en el menú contextual o por "presionar la tecla 'X'." "Tenga en cuenta que mientras usted puede mirar en el completo código del aeropuerto esta puede tomar un tiempo para

"generar. Un cursor de espera mostrará si la operación está tomando algún tiempo. El ejemplo que se muestra"
 "a continuación es un objeto de biblioteca. Si selecciona un polígono de terreno se verá algunos XML pero esto no es"
 "lo mismo que el código de BglComp. Más bien es código generado por el excelente programa de Xml2Shp"
 "por Winfried Orthmann."



"7.10.11 Imagen de posición"

"Cuando se carga una imagen en ADE9X puede que necesite realizar ajustes para colocarlo en el"
 "escala correcta y ubicación. Esta opción está disponible cuando se selecciona de una imagen y permite la"
 "re-localización y pasar de una imagen para colocarla con precisión. Véa # Páginas [71] s"
 "para obtener más información acerca del uso de ADE9X para colocar imágenes de fondo."

"7.10.12 Centro de ARP"

"Centra la visualización en el punto de referencia del aeropuerto."

"7.10.13 Enderezar enlaces"

"Puede haber casos donde desee una cadena de vínculos exactamente en línea. Esto puede ser"
 "importante cuando hay un cambio de superficie o quizás donde un vínculo necesita seguir una exacta"
 "camino recto. Dibujar un largo vínculo y, a continuación, insertar nodos a lo largo deben asegurarse de que"
 "todo está en línea. Sin embargo si se mueve algo ligeramente o en su trabajo desea hacer"
 "Estoy seguro que los enlaces son en línea, es muy fácil de organizar."

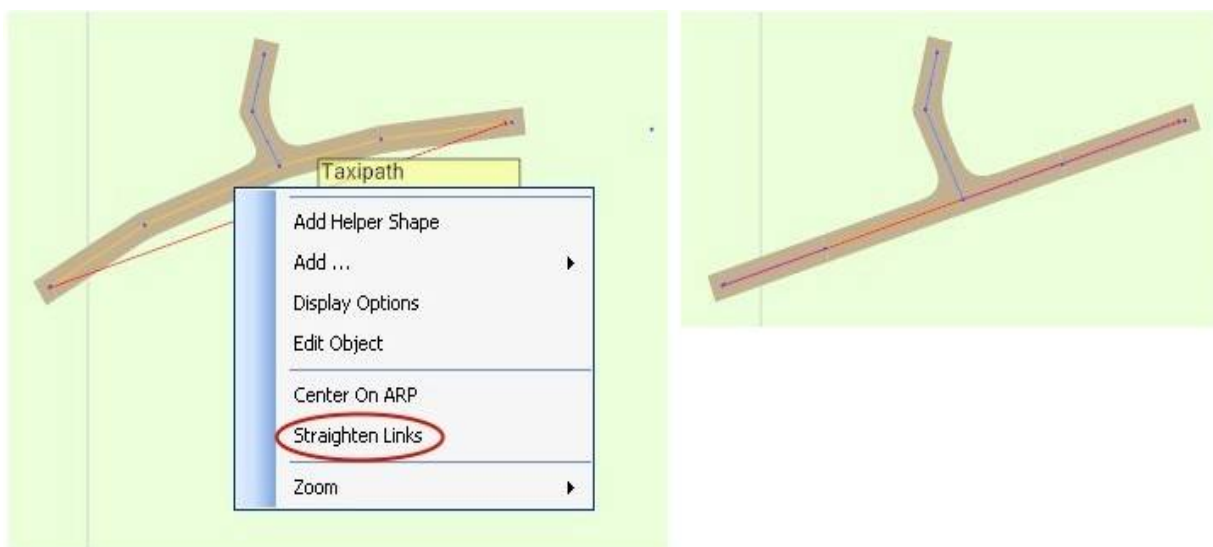
"Para enderezar una cadena de enlaces Compruebe que se cumplen los siguientes criterios:"

"o Necesidad de vínculos para ser seleccionado en la secuencia de una final a otro así cada eslabón de la"
"cadena tendrá un nodo común con vínculos anterior y siguiente"

"o La variación en la partida entre los dos enlaces en el nodo común debe ser menor"
"más o menos 10 grados."

"Si no se cumplen estos criterios, la opción de enderezar vínculos no estará disponible en el"
"Menú contextual. Si no aparece la opción de enderezar, la causa más probable será el ángulo"
"entre dos enlaces."

"En el ejemplo siguiente hemos preparado una guía para que el pequeño ángulo de diferencia"
"entre los vínculos fáciles de ver. En primer lugar, seleccione los dos enlaces para ser enderezada (imagen de la izquierda a continuación):"



"Si cumplen con los criterios establecidos anteriormente, a continuación, cuando click derecho debería ver la opción de"
"Enderezar enlaces."

"Si esto no se ve a continuación, compruebe que el desplazamiento de los vínculos es pequeño (debe ser menor que 10 g"
"Arrastre el nodo común un poco para enderezar las cosas y vuelva a intentarlo."

"Si cambias tu mente, a continuación, puede simplemente deshacer mediante el comando Deshacer."

"7.10.14 Centrar el objeto seleccionado"

"Rota la pantalla para que el objeto seleccionado se centra en la pantalla."

"7.10.15 Centro de aviones"

"Disponible sólo cuando \"conectado\" para FS9 o FSX, pero no \"bloqueadas\". Esto centra la ADE9X-"
"mostrar el símbolo de aviones"

"7.10.16 Mover aviones aquí"

"Disponible sólo cuando esté conectado a FS9 o FSX. El avión de usuario se mueve en FS para la ubicación"
"define la posición del mouse en ADE9X. Consulte e # Páginas [82]
FS para obtener más información."

"7.10.17 Mover aviones"

"Disponible sólo cuando esté conectado a FS9 o FSX. Cualquier elemnt Aeropuerto (razonable), cuando se selecciona,"
"se moverá a la posición del avión en ADE9X y FS"

"7.10.18 Invertir dirección"

"Caminos de rodadura tienen un lado izquierdo y derecho que se define desde el taxi de inicio"
"el punto hasta el punto final de taxi. Esto puede a veces importa sobre todo si tienes diferentes"
"marcas en cada lado. Esta opción sólo está disponible cuando se selecciona un trazado de calles de rodaje y será"
"invertir su dirección. Si tienes las instrucciones flechas activado para caminos de rodadura (véase 7.10.7"
"Mostrar opciones anteriores) a continuación, puede ver visualmente la dirección de la ruta y la flecha se"
"cambiar la dirección cuando se utiliza esta opción."

"7.10.19 Inversa valla"

"Algunas vallas han inclinado tops y vallas de explosión tienen un frente y atrás. Si encuentras que tienes "
"se enfrenta a uno frente a un camino equivocado a continuación, puede utilizar esta opción para invertir la forma de
"Esta opción sólo está disponible cuando se selecciona una valla. (para ADEX\FSX solamente)."

"7.10.20 Mover al frente V hacia atrás"

"Si un objeto está oscureciendo otro puede cambiar el orden en que aparecen los elementos."
"Esto funciona sólo dentro de cada capa de la pantalla. Por ejemplo, superficies de taxi será siempre"
"a continuación pistas por lo que no se puede mover un rodaje por encima de una pista."

"Zoom 7.10.21"

"Hay varias maneras de ampliar o cambiar la escala, la visualización. La rueda del mouse y '+' '-' voluntad de claves"
"para ello. Estos son ambos zooms incrementales por lo que si desea hacer un cambio grande esta opción"
"ofrece una gama de valores de zoom preestablecido del 1% (0,01 x) al 500% (5.0 x). Seleccione el nivel de zoom"
"que desee de la lista."
"Para obtener más información sobre la ampliación de su aer # acText46 capítulo 5.1 escala."

"8.0 Herramientas de ADE9X"

"8.1 Modo de puntero"



"El modo de puntero es el modo básico. Debe estar en modo de puntero para seleccionar o arrastrar objetos."
"Siempre es posible ver de qué modo Estás en si nos fijamos en la barra de Estado (en la parte inferior de la"
"Mostrar). El tercer elemento de la izquierda es el modo actual."

"8.2 Deshacer y rehacer"



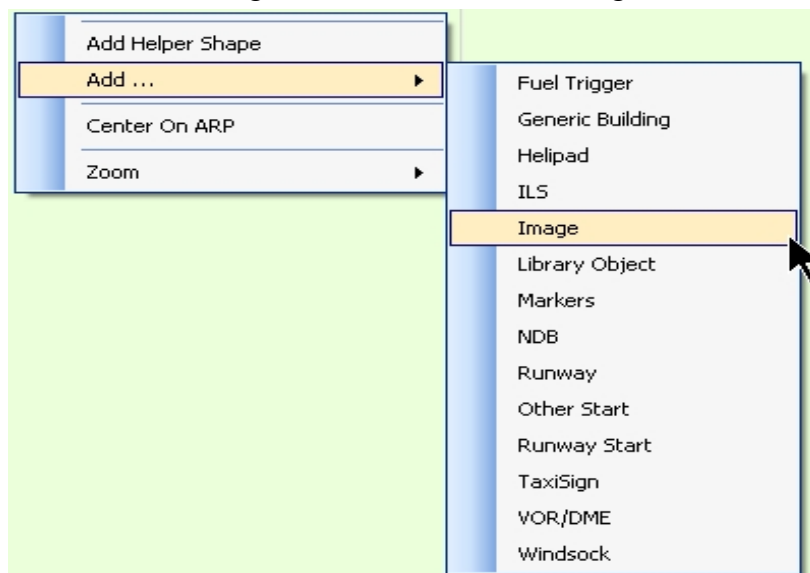
"Los botones de deshacer y rehacer le permiten deshacer o rehacer sus últimas acciones. También puede utilizar la edición"
"Menú o Ctrl + Z y Ctrl + Y para deshacer o rehacer."

"8.3 Imágenes de fondo de"

"Imágenes de fondo le permiten remodelar aeropuertos acciones o crear nuevos aeropuertos, basados en la"
"satélite más recientes imágenes, gráficos de aeropuerto de Jeppesen o incluso imágenes de FS9 y FSX. En la actualidad"
"ADE9X utiliza los siguientes formatos de imagen: .jpg, .gif, .bmp, .png o .wmf, y le permite"
"utilizar cualquier número de imágenes de fondo para ayuda de desarrollo aeroportuario."

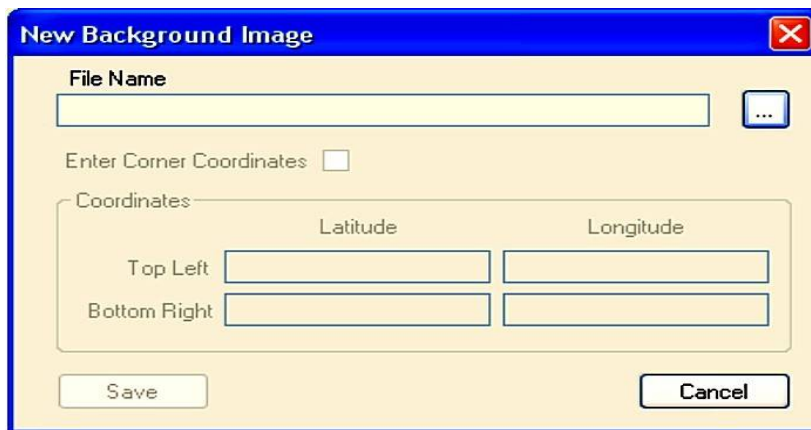
"8.3.1 Añadir imágenes de fondo"

"Para utilizar el fondo de imágenes, seleccionar Añadir > imagen en el menú contextual."



"Aparecerá el cuadro de diálogo de imagen nueva de fondo (ver página siguiente)."

"En el campo nombre de archivo, haga clic en el enlace botón '...' a la derecha y seleccione la ruta de la imagen"
"que desea utilizar. Tenga en cuenta que ADE9X no se guarda la imagen en el archivo ADE pero sólo un"
"la referencia a donde se encuentra. Por lo tanto, tenga cuidado de no mover las imágenes en el archivo"
"estructura de una vez han sido asociados con un proyecto de diseño del aeropuerto."



"Figura 29 - nuevo cuadro de diálogo de imagen de fondo"

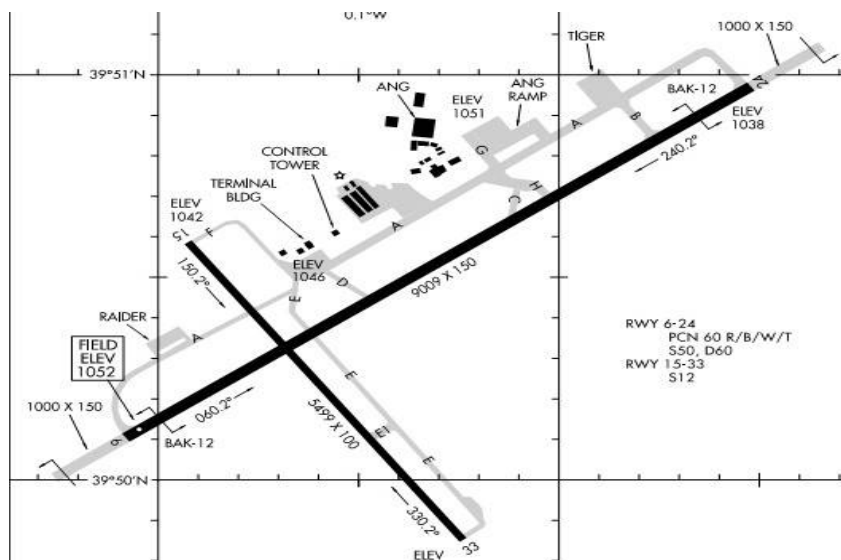
"Para obtener mejores resultados, imágenes de fondo deben ser inferior a 100 KB de tamaño. Mayores antecedentes"
 "imágenes impactará severamente ADE9X rendimiento y podrían dar lugar a errores de la memoria."
 "Tamaño del archivo es especialmente crítico si decides utilizar múltiples imágenes de fondo con su"
 "proyecto de aeropuerto."

"8.3.2 Utilizando esquina coordina"

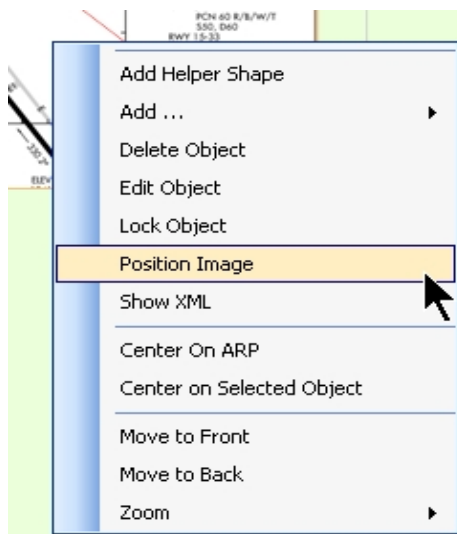
"Si está utilizando las coordenadas de la esquina, introduzca las coordenadas de esquinas en la casilla y proceder a"
 "entrar en la parte superior izquierda, inferior derecha Latitudes y Longitudes. Una coordenada de esquina o borde"
 "es la ubicación de la esquina superior izquierda (noroeste) y puntos de derecho (sudeste) de la imagen de abajo se"
 "¿desea utilizar. Estas coordenadas permiten precisamente colocar y alinear la imagen en ADE9X"
 "basada en Decimal (por ejemplo, 23.4567,-125.789) o en grados minutos decimales (por ejemplo, N23"
 "28.556, W125 47.223). Algunos programas y servicios de cartografía proporcionan esta información cuando"
 "utilizarlos para exportar imágenes."

"8.3.3 Posicionamiento imágenes de fondo"

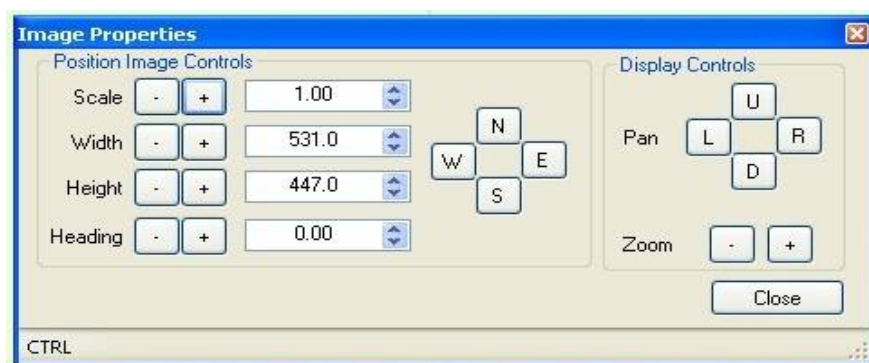
"Una vez que importar la imagen de fondo en ADE9X, necesita posicionar y alinearlo."
 "Para ello, debe seleccionar primero la imagen haciendo clic en él. Puede indicar que la imagen seleccionada"
 "porque ADE9X mostrará un rojo 'X' a través de la imagen."



"Con la imagen seleccionada, puede o bien arrastrarlo alrededor manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón
 "y mover o puede ajustar las dimensiones de la imagen mediante la selección de posición de imagen utilizando el"
 "Menú contextual."



"Selección de posición de imagen en el menú contextual aparecerá el cuadro de diálogo de propiedades de imagen"
 "Cuadro."



"Figura 30 - cuadro de diálogo de propiedades de imagen"

"El cuadro de propiedades de imagen tiene dos secciones principales: controles de imagen y controles de visualización.
 "el nombre lo implica, controles de imagen permiten manipular la imagen de fondo, ajustando"
 "la escala, anchura, altura, partida o ubicación de la imagen en relación con el espacio de trabajo de ADE9X."
 "Por otro lado, mostrar controles le permiten cambiar las propiedades de visualización de toda la"
 "ADE9X área moviendo el área de trabajo hasta, abajo, izquierda o derecha y zoom in/out"
 "el espacio de trabajo. Si la tecla Mayús pulsada entonces cambios realizados a la imagen o pantalla"
 "controles aumentan five-fold; con la tecla Ctrl presionada cambios realizados son mayor diez-"
 "pliegue."

"8.3.4 Trabajar con múltiples imágenes de fondo"

"Hay una variedad de maneras de utilizar y trabajar con imágenes de fondo para modificar su aeropuerto"
 "proyecto. Puede administrar todas sus imágenes mediante la lista de imágenes en el menú de lista."
 "La lista de imágenes permite ocultar cada imagen de fondo con la imagen Visible"
 "casilla de verificación, para priorizar utilizando los botones de atrás y al frente y exportar la imagen"
 "lista mediante el botón Exportar."
 "Tenga en cuenta que ADE9X no recuerdo actualmente orden de imagen entre períodos de sesiones."



"8.4.1.1 Creación de directrices"

"Una directriz puede conectar marcadores que ya han sido tomados o puede ejecutar una directriz"

"entre los dos puntos y los marcadores se creará en esos puntos si ya no existen."

"Una directriz se ajustará a un marcador existente si iniciar o terminar la línea cercana a un marcador."

"Seleccione la herramienta de orientación de la barra de herramientas de ADE9X. El puntero del ratón cambiará a la"

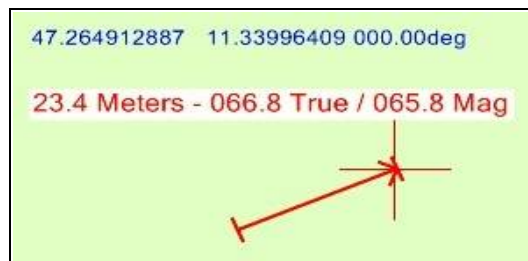
"directriz dibujo símbolo (Cruz Roja). Poner la Cruz en la ubicación donde desea iniciar"

"la línea, presione el botón del ratón y dejar presionada mientras arrastra la línea de a donde usted"

"Quiero que termine y, a continuación, suelte el botón del ratón."

"Mientras arrastra la guía, usted podrá ver su longitud actual, hacia el verdadero, y"

"partida magnética en la parte superior izquierda de la pantalla."

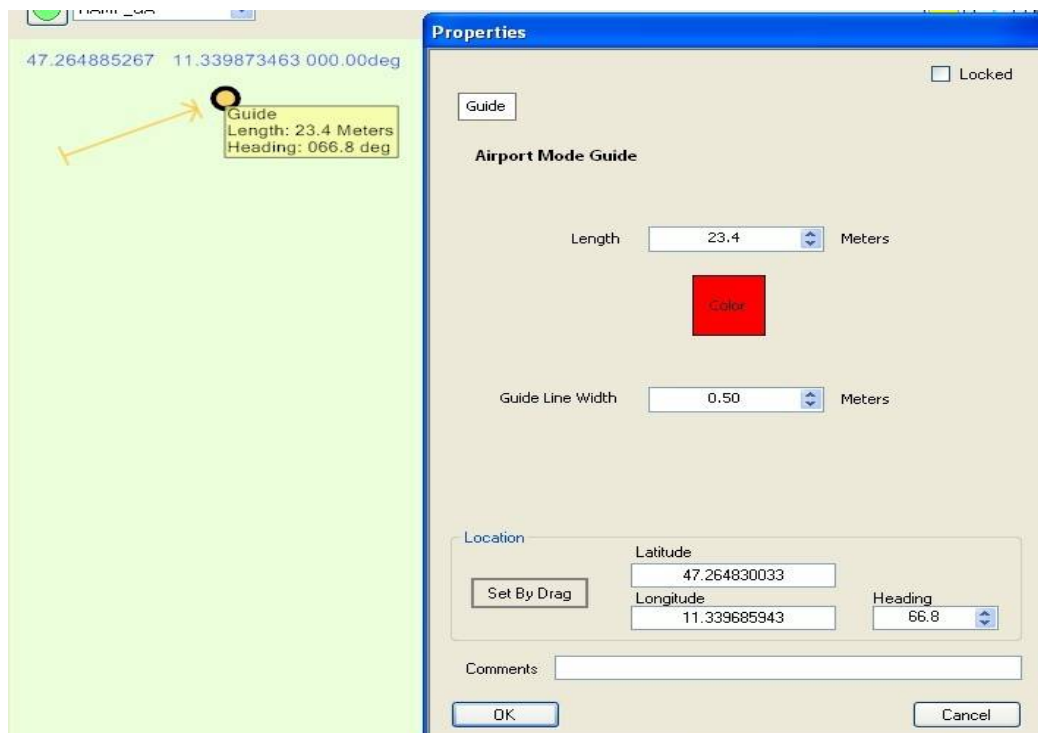


"En conclusión, un objeto de directiva aparecerán en el aeropuerto esquemático."

"El color predeterminado de la directriz es rojo pero se puede cambiar el color haciendo doble clic en el"

"directriz o seleccionando Editar objeto en el menú contextual que se abre las propiedades"

"ventana de la directriz."



"Figura 32 - cuadro de diálogo de propiedades de directriz"

"Para cambiar el color de la guía, haga clic en el botón Color. También puede ajustar el ancho de la"
"directriz. Los comentarios agregados a las propiedades de orientación aparecerán en la punta de la herramienta."

"8.4.1.2 Mover directrices"

"Como la mayoría de los objetos, puede mover una directriz 'agarrar' con el ratón y arrastrándolo."
"Debe estar en modo de puntero para ello, seleccione el puntero de la barra de herramientas. También pueden ser"
"girar usando el controlador de giro."

"8.4.1.3 Eliminar directrices"

"Puede eliminar una directriz seleccionándolo y pulsando la tecla Supr o seleccionando la opción eliminar"
"Objeto en el menú contextual. Puede ocultar o mostrar las directrices en el menú Ver."

"8.4.2 Marcadores de posición de"



"Estos son simples marcas que se pueden colocar en cualquier lugar en el aeropuerto. Puede utilizar posición"
"marcadores para marcar una ubicación para la información, etc.. Si se añade un comentario en el cuadro de diálogo Pro"
"para un marcador de posición, esto se mostrará en la punta de la herramienta y la ayuda que recordar lo que el"
"representa el marcador."

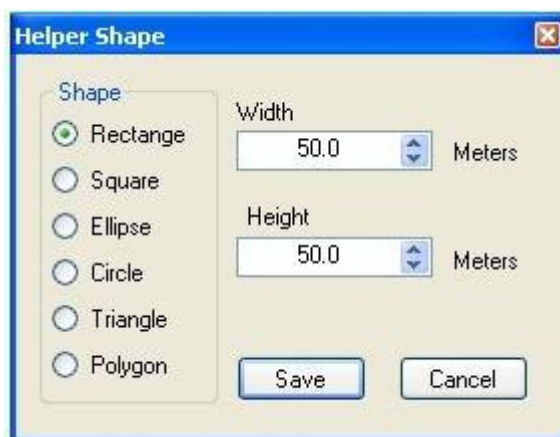
"Para crear un marcador de posición, haga clic en el botón de marcador de posición junto al botón de directriz."
"Mientras esté activa, izquierda haga clic donde desee el marcador colocado."

"Puede mover y eliminar marcadores de posición de la misma manera como directrices. Como directrices,"
"ADE9X mantiene los marcadores de posición en el archivo ADE y guarda los marcadores entre períodos de sesiones."

"8.5 Formas de helper"

"Formas de ayuda son formas geométricas (por ejemplo, círculo, elipse, rectángulo, cuadrado, triángulo, y"
"Polígono) en ADE9X que ayudan a los diseñadores y delante de diseño y calles de rodaje. Estos auxiliares"
"las formas son objetos regulares en ADE9X y se guardan en el archivo de proyecto. Cuando se utilizan, son"
"dibujado por encima de todo y puede ser re-sized, rotado y movido. Son formas de auxiliar"
"también hueco para que pueda seleccionar lo que está debajo de ellos."

"Para crear una forma de ayuda, seleccione Agregar forma de ayuda desde el menú de contexto y el Ayudante"
"se abrirá el cuadro de diálogo de forma."



"Figura 33 - creador de forma auxiliar"

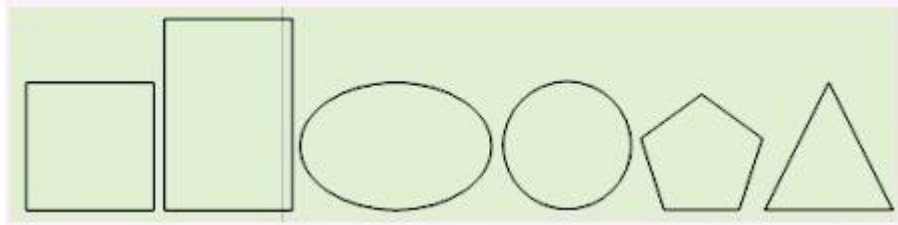
"Seleccione la forma que desee. Están restringidos círculos elipses. Plazas están restringidos"

"Rectángulos. Triángulos se basan en un rectángulo donde la base es la parte inferior del rectángulo"

"y el punto está en el centro de la parte superior del rectángulo. Polígonos se basan en un círculo y puede"

"tienen entre tres y 16 lados. Así es posible crear un cuadrado o un triángulo isósceles"

"mediante un polígono. Polígonos están limitados por lo que cambiará de tamaño igualmente en ambas dimensiones (con
"por un círculo)."



"Las opciones de configuración de dimensión cambiará dependiendo del tipo de la forma seleccionado. Con el"
"Auxiliar forma seleccionada, puede realizar las siguientes acciones:"

"§" "Aumentar ancho: Ctrl + Flecha izquierda. Para las formas limitadas esto cambia ambas dimensiones"

"§" "Aumentar altura: Ctrl + flecha arriba. Para las formas limitadas esto cambia ambas dimensiones"

"§" "Disminuir anchura: Ctrl + Flecha izquierda. Para las formas limitadas esto cambia ambas dimensiones"

"§" "Disminuir altura: Ctrl + flecha abajo. Para las formas limitadas esto cambia tanto"
"dimensiones"

"§" "Rotar: Alt + rueda del ratón o Ctrl + Alt + rueda del ratón o selecciónela y arrastre el"

"§" "Agrandar: Ctrl + numérico Pad Plus"

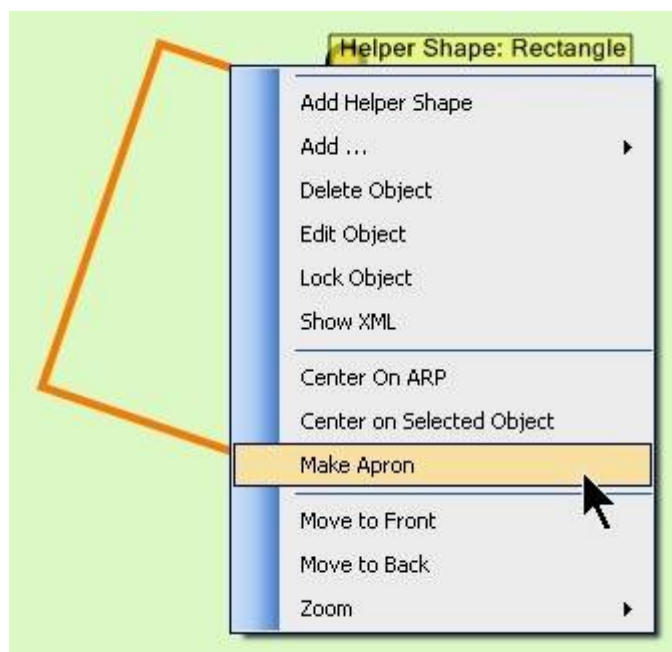
"§" "Hacen más pequeño: Ctrl + numérico menos"

"Auxiliar formas tienen un tamaño mínimo en cualquier dimensión de 1 m. Deshacer\rehacer no está activo en"

"formas de ayuda, pero usted puede deshacer agregar o eliminar formas."

"Una vez que haya agregado una forma de ayuda, puede convertirlo en un delantal. Para ello, seleccione el Ayudante"

"forma, haga clic derecho y seleccione hacer delantal."

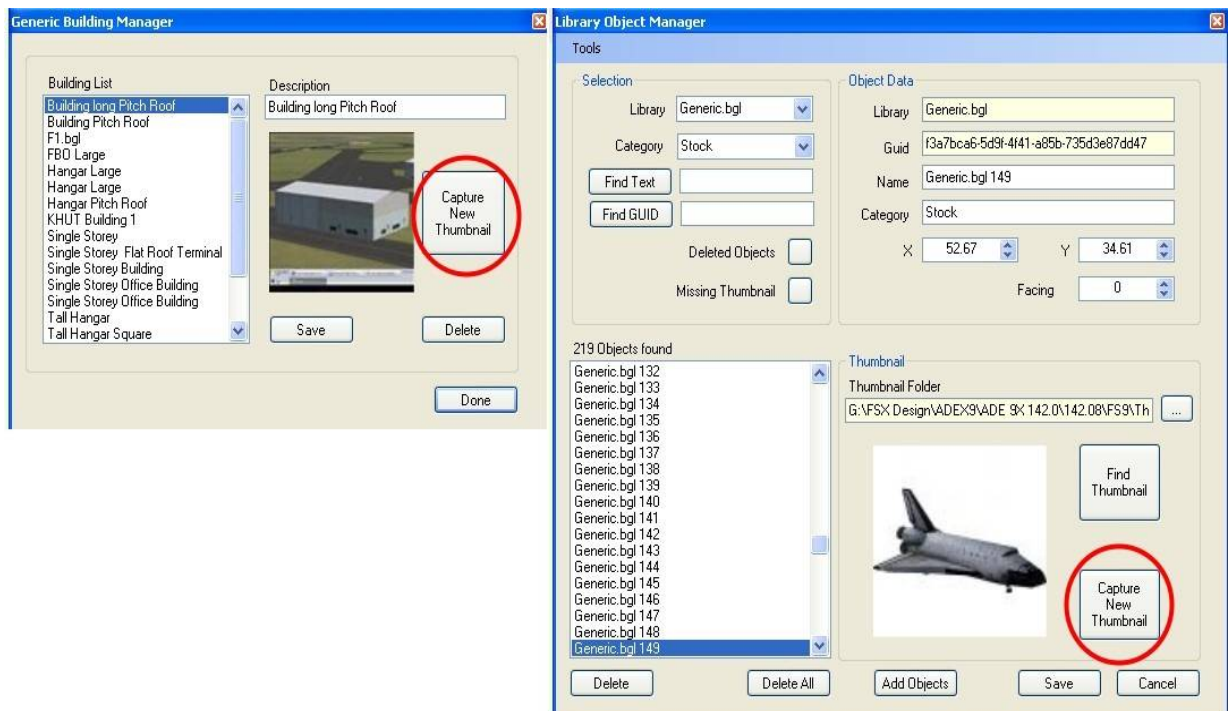


"Después de ADE9X crea el delantal de la forma de auxiliar, puede moverlo a otra ubicación y"

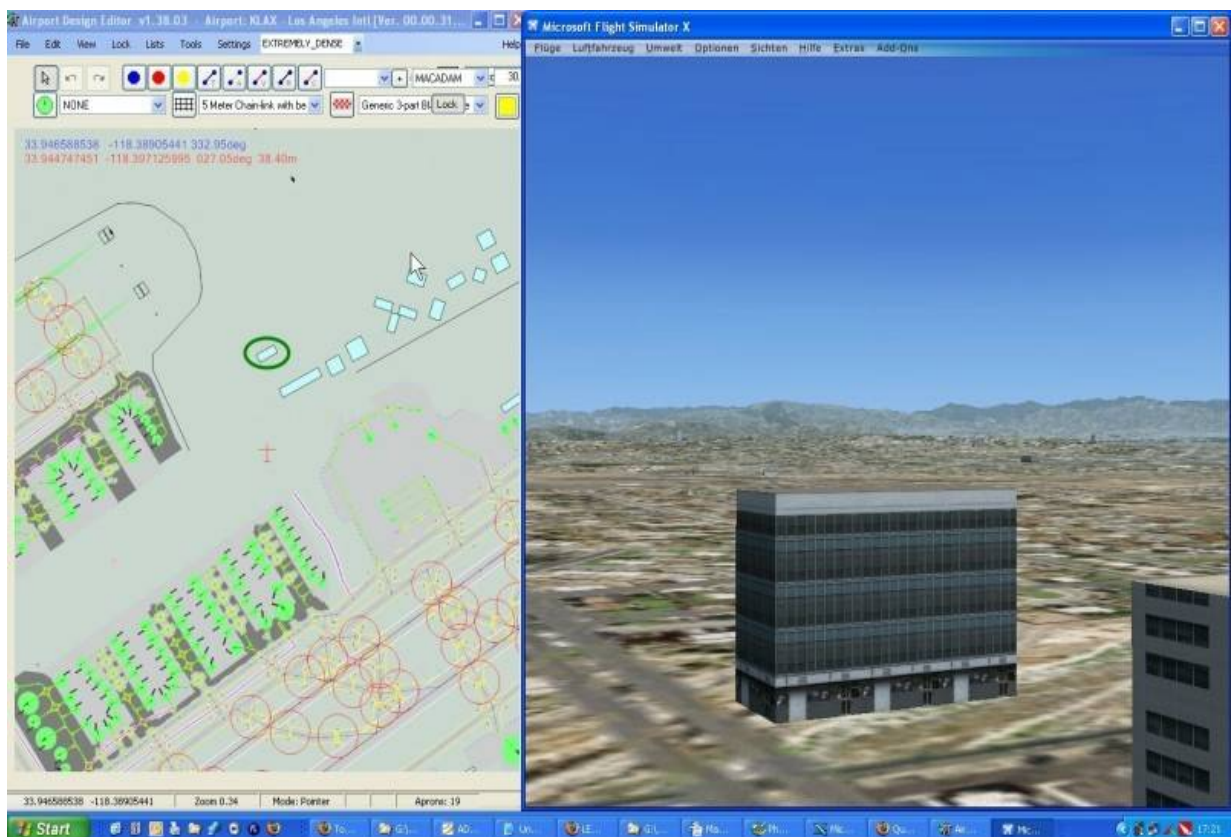
"hacer delantales adicionales, o si ha terminado con él, simplemente eliminarlo."

"8,6 Miniaturas de y capturas de pantalla"

"ADE9X tiene ahora un simple construido en herramienta de captura de pantalla. Esto puede ser usado para capturar y g
"imágenes en miniatura de objetos de biblioteca y edificios genéricos. La herramienta de captura de pantalla está disponi
"mediante el botón capturar nueva miniatura en la biblioteca y el administrador del edificio genérico"
"Administrador de objetos en el menú Herramientas."



"Haga clic en este botón y ADE9X se ocultará y la pantalla principal cambiará ligeramente."



"Posición del ratón en la parte superior izquierda de la zona para capturar, haga clic, mantenga pulsada y arrastre un "rectángulo para el área capturado. Suelte el botón izquierdo del ratón. El rectángulo permanecerá en el "pantalla. Si no como lo que tú tienes entonces dibujar otro rectángulo"



"Cuando haya terminado, pulse la barra espaciadora para capturar la imagen y volver a ADE9X. Pulse Esc en cualquier "tiempo para cerrar la herramienta de captura de pantalla y volver a ADE9X sin tomar una captura de pantalla."
"Cuando se utiliza la herramienta de captura de pantalla, tenga en cuenta estas consideraciones:"

- "§" "Asegúrese de que FS9 o FSX está en modo de ventana"
- "§" "Si tienes varios monitores, la captura de pantalla puede no referirse al monitor donde "FS9 o FSX se encuentra, y puede que necesite moverlo. Siempre puede cancelar la pantalla "capturar mediante la tecla Esc."
- "§" "Ha habido uno o dos informes donde la herramienta de captura de pantalla no aparecen sobre "sea en el monitor. Esto no debería ocurrir, pero si lo hace entonces habrá una ficha "para Cap' pantalla' en la barra de tareas, haga clic en traer la herramienta de captura sobre todo "otra cosa."
- "§" "ADE9X requiere que la imagen en formato .jpg y que el nombre contiene la completa "GUID del objeto en formato FSX."

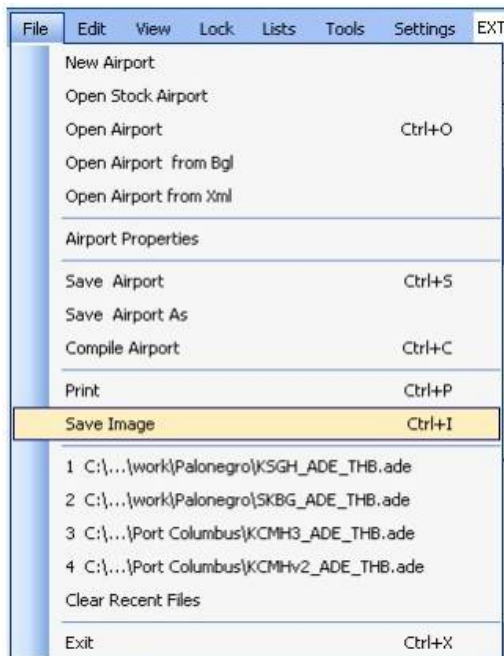
"Cuando hay un gran número de miniaturas disponibles ADE9X puede tardar un segundo o que "encontrar el adecuado en un objeto. ADE9X tiene un indizador 'sobre la marcha' de las miniaturas. El "primera vez que el ratón sobre un objeto puede tardar un rato para la información sobre herramientas que aparecen."
"Sin embargo una vez que ADE9X sabe dónde se encuentra el archivo miniatura clasifica la información y la "aparición de esa miniatura debe ser instantáneo. En la marcha indexación también llevará a cabo "en cualquier lugar que se muestra una miniatura por lo que con el tiempo más se indexan y el retraso en la "ver la información sobre herramientas debe ser minimizada etc."

"8,7 Aeropuerto de imagen"

"ADE9X proporciona la capacidad de guardar una imagen de la pantalla del aeropuerto. Seleccione Guardar imagen de el menú Archivo y ADE9X guardará la imagen basada en su imagen definido actualmente"

"Configuración."

"Cor # acText36 imágenes para obtener más información."



"8.8 Exclusiones de"

"Exclusiones permiten ocultar o enmascarar ciertos objetos de aeropuerto y paisajes en el aeropuerto"

"proyecto. Hay dos exclusiones generales utilizadas en el diseño de aeropuerto: terreno y exclusiones de objeto"

"exclusiones."

"exclusiones de objeto o decir FS9 o FSX no se muestre ciertos elementos de su proyecto de aeropuerto."

"A menudo se utilizan para quitar material edificios u otros objetos al rediseño de la"

"Aeropuerto. Exclusiones de objeto se crean mediante rectángulos de exclusión (con # Página 143 [170]"

"Exclusiones de terreno" para obtener más información.)"

"o Exclusiones de terreno dicen FSX no se muestre ciertos tipos de terreno en el aeropuerto"

"proyecto. Exclusiones de terreno permiten enmascarar terrenos tales como carreteras, puentes, tierra de clase,"

"y polígonos de hidromasaje. Exclusiones de terreno se crean mediante polígonos de terreno (véase "

"Sección 15.2 terreno herramienta Polígono para obtener más información.). (para ADEX\FSX solamente)"

"8,9 Marcadores de"

"Un marcador puede establecerse en cualquier lugar en la pantalla de ADE9X, se muestra como un pequeño círculo can es mejor visible con un zoom de 2.00."

"o Clave de la B - establece el marcador en la posición del mouse."

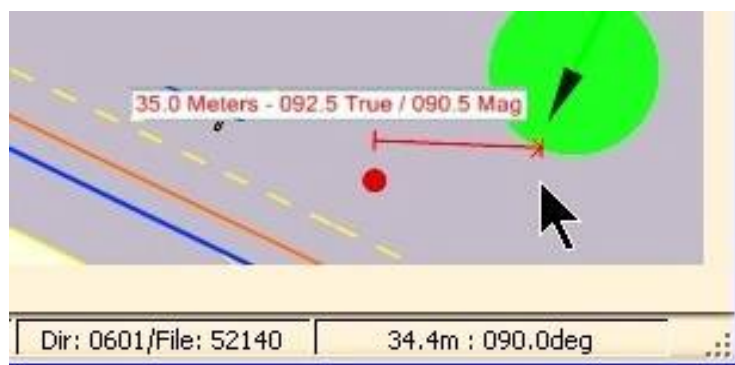
"o Mayús-B - centra la visualización en el marcador"

"o Ctrl-B - elimina el marcador"

"Incluido con el marcador es una distancia y teniendo la pantalla."

"La barra de estado muestra la distancia de posición de ratón (en metros o pies dependiendo de la derecha"

"el valor de la unidad de dimensión de usuario) y partida de la posición del mouse en el marcador."



"Para la comparación en esta figura se inserta una directriz con aproximadamente la misma longitud y teniendo."

"Ningún marcador es posible hasta que se carga un aeropuerto"

"Cuando usted tiene un aeropuerto con un marcador y un nuevo aeropuerto de carga es el marcador existente"

"cancelado"

"Tenga en cuenta que puede tener un único marcador, es independiente de los marcadores de posición y no es"

"persisten entre períodos de sesiones de ADE9X."

"9.0 Con ADE9X FS9 o FSX"

"9.1 Enlace"

"Muchos desarrolladores útil desarrollar o modificar sus proyectos del aeropuerto de ADE9X mediante la"
"Simulador de vuelo junto a ADE9X. ADE9 utiliza FSUIPC4 y ADEX FSUIPC3 vincular"
"con FS9 y FSX. ADE9X funcionará si no puede encontrar FSUIPC, pero no será capaz de"
"conectar con el FS sin ella."

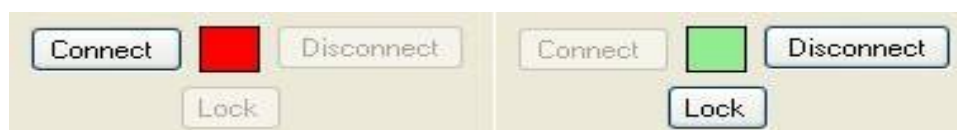
"9.2 Trabajando juntos"

"9.2.1 Conectando para FS9 y FSX"

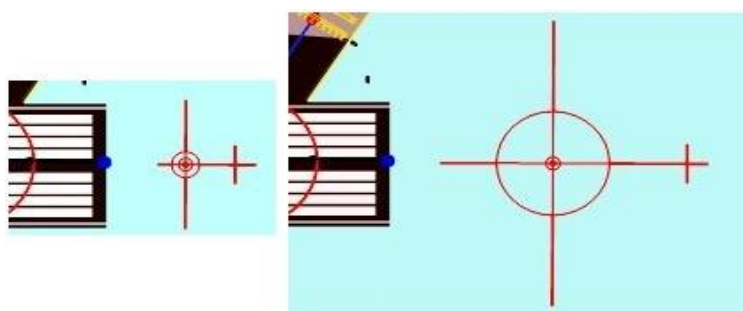
"Para conectar con FS9 y FSX, inicia el simulador y seleccione un aeropuerto en vuelo libre con el que se"
"¿desea trabajar. Después de FS9 y FSX carga el aeropuerto, el avión puede mover fácilmente por ADE9X"
"FS9 y FSX en la ubicación que especifique en la visualización de ADE9X. Es generalmente más fácil trabajar en la pa"
"a modo de FS9 y FSX así la opinión coincide con la vista esquemática de ADE9X."

"A continuación, activar el modo de Slew en FS9 y FSX (botón "Y"). Algunos desarrolladores también optar por reduci"
"simulación tasa de modo que pueden tener un control más preciso sobre los movimientos de aeronaves de usuario."

"Una vez activado el modo slew en FS9 y FSX, debe iniciar la conexión entre"
"ADE9X y FS9 y FSX. Cambiar pantallas a ADE9X y utilice los botones de conexión lado derecho"
"de la barra de herramientas de ADE9X para administrar las comunicaciones con FS9 y FSX."



"Para conectar ADE9X FS9 y FSX, haga clic en el botón Conectar."
"El indicador de conexión debe activar verde y los botones de bloqueo y desconectar debe"
"convertido en activo."
"Si esto no sucede verificar que realmente esté ejecutándose FS9 y FSX y que usted se encuentra en el"
"Aeropuerto de derecho."
"Una vez conectado, verá un símbolo de aviones en la pantalla ADE9X en el mismo lugar de"
"el avión de usuario en FS9 y FSX."
"El símbolo de aviones se dibuja con un círculo de Cruz y le permitirá colocar Aeropuerto"
"elementos con precisión."
"El punto de menú "Configuración" contiene una opción "Definir la envergadura de aviones". Esto le permite"
"eligió el tamaño del símbolo."



"El aro exterior corresponde al valor seleccionado de envergadura."

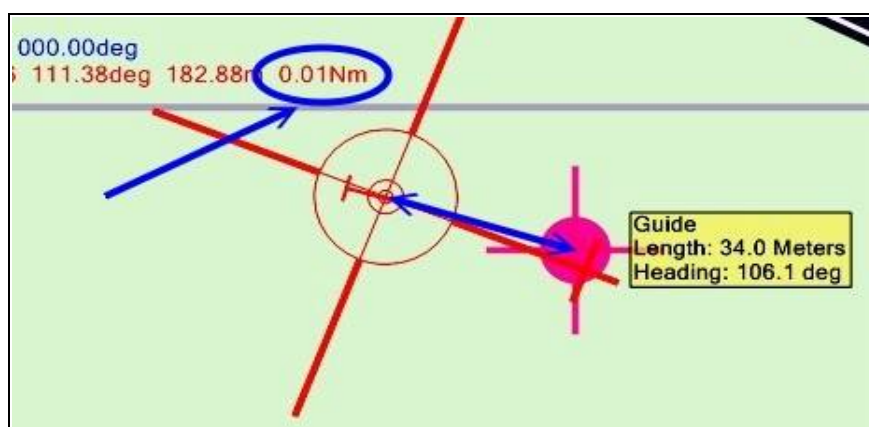
"Ahora puede mató alrededor de FS9 y FSX y utilizar la ubicación de la aeronave de usuario para colocar objetos"
"y elementos en el proyecto del aeropuerto de ADE9X."

"Si no puede ver el símbolo de aviones, primero coloque el cursor donde desea ver la"
"aviones. A continuación, haga clic derecho y seleccione Mover aviones aquí."



"Después de un momento debería ver el símbolo de aviones mover en la pantalla. Al mismo tiempo,"
"ADE9X se moverá sus aviones FS9 y FSX para corresponder a la misma ubicación."

"Otra característica útil de ADE9X es, que en la esquina superior izquierda de la ventana principal de ADE9X"
"se muestra una segunda línea de números rojos. Estos son Lat. \Long. de las aeronaves, aviones partida"
"(deg), altitud de aeropuerto y la distancia, a qué distancia el avión (símbolo) es desde el aeropuerto"
"punto de referencia (ARP) (flecha azul y línea de guía azul). La unidad que se muestra depende del usuario"
"Configuración \Configuración => opciones => unidades => distancia\''"



"9.2.2 Bloqueo"

"Otra forma de sincronizar la posición del avión entre ADE9X y FS9 y FSX es bloquear la"
"Mostrar."



"Este será el símbolo de aviones en el área de ADE9X del centro y orientar a la dirección de"
"el avión de usuario. Mayoría de los desarrolladores trabaja en modo de bloqueo para ayudar con la colocación y"
"posicionamiento."

"Cuando se selecciona bloqueo, ADE9X mantendrá el símbolo de aviones centrado y siga el usuario"
"aviones FS9 y FSX. Cuando el bloqueo no está seleccionada, el avión de usuario se moverá alrededor de la ADE9X"
"espacio de trabajo. El avión se enfrentará en la dirección está encabezada en FS9 y FSX, y tendrá que"
"Asegúrese de que panorámica y zoom para mantenerlo en la pantalla. Si se pierde la pista de los aviones"
"ubicación en ADE9X, simplemente seleccione Bloquear o mover aquí aviones para conseguirlo hacia atrás."

"Tenga en cuenta que si selecciona Lock, ADE9X centro el avión en la pantalla. Cuando usted"
"Deseleccione bloquear, ADE9X será centro de la pantalla en el punto de referencia del aeropuerto. Puede que necesite"
"para alejar a buscar el avión si está en alguna otra parte del campo."

"9.2.3 Desconectarse FS9 y FSX"

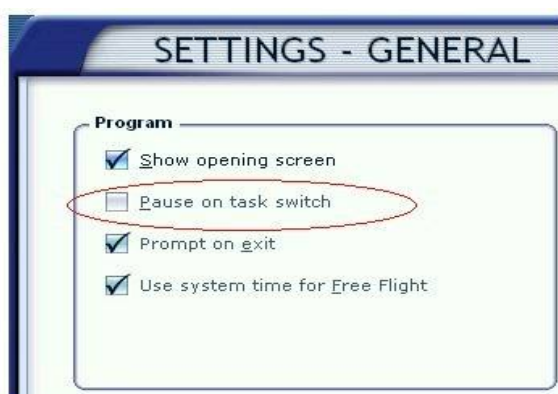
"Para desconectarse ADE9X FS9 y FSX, simplemente haga clic en el botón Desconectar. No debe"
"cerrar el FS antes de desconectar."

"9.2.4 Moviéndose entre ADE9X y FS9 y FSX"

"Puede iniciar cualquier programa primero. Si tienes más de un monitor, a continuación, puede poner"
"FS9 y FSX en un monitor y ADE9X por el otro. Es recomendable que pongas FSX/FS9"
"en modo de ventana cuando se trabaja con ADE9X. Si no dispone de suficiente espacio de monitor para"
"tiene el FSX/FS9 y ADE9X ventanas abiertas lado a lado puede tener ambas ventanas"
"maximizada y presione la tecla Alt + Tab claves para voltear hacia atrás y hacia delante entre ellos."

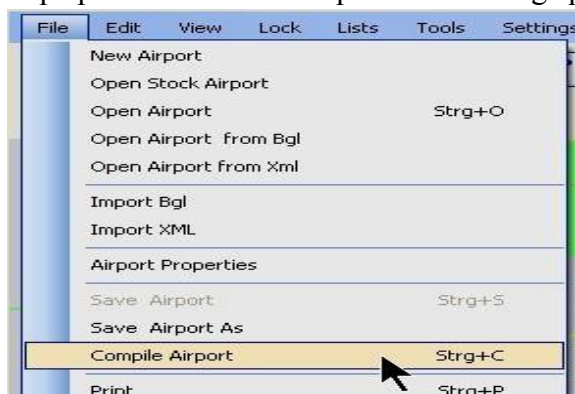
"9.2.5 Eliminar pausas"

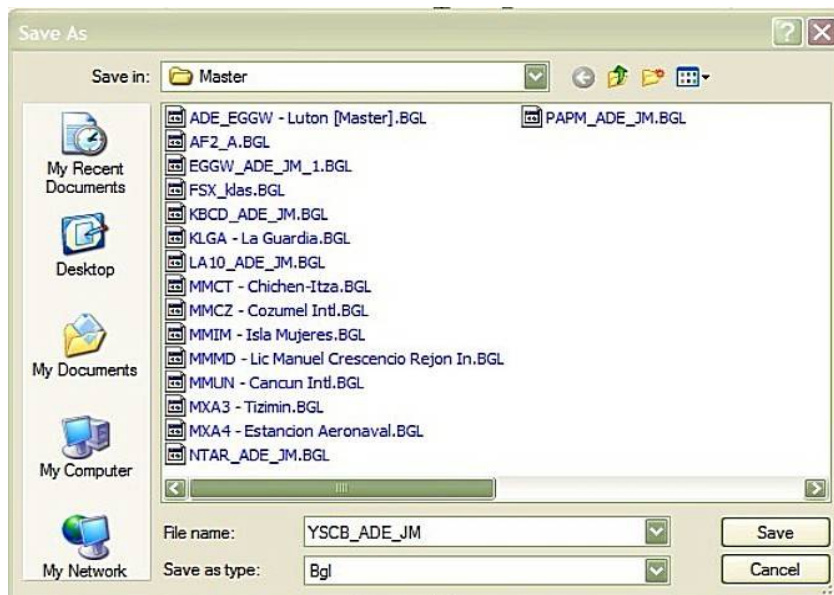
"De forma predeterminada, el FS entrará en modo de pausa cuando salga la ventana de FS. Puede ser un"
"molestia fuese esa ventana todo el tiempo, pero esto puede evitarse cambiando un vuelo"
"Configuración del simulador. La configuración de FS \ ventana General, ONU-verificación de la configuración de \"
"conmutador.\""



"9.3 Compilar e instalar un aeropuerto de ADE9X"

"Después de ejecutar el buscador de fallas de ADE, el siguiente paso es compilar el proyecto del aeropuerto de ADE9X a"
"un archivo de .bgl. Compilar un aeropuerto ADE9X es una actividad independiente de ahorro (a diferencia de AFCAD"
"AFX). Para compilar un proyecto de aeropuerto abierto, seleccione Aeropuerto de compilación en el menú archivo."
"ADE9X proporcionará un nombre para el archivo .bgl que se puede cambiar si lo desea."



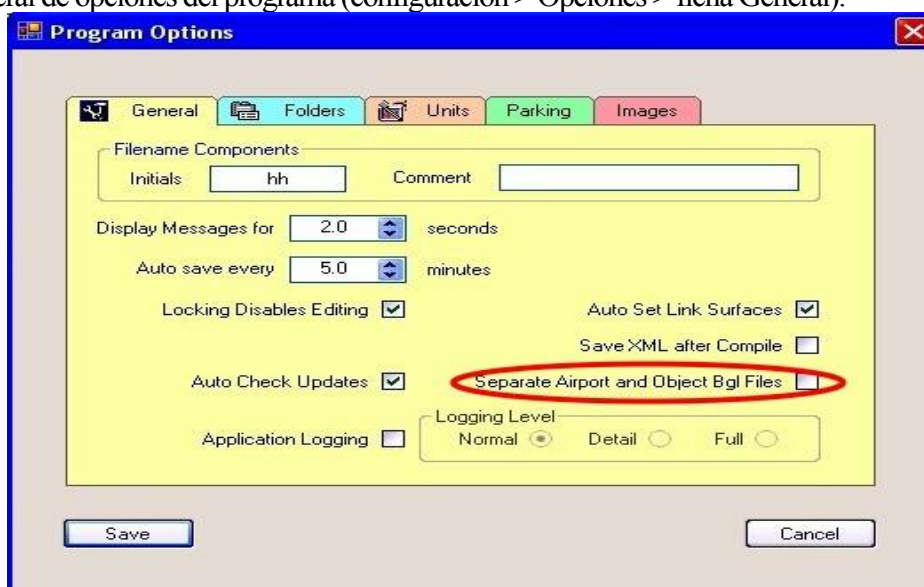


"Puede colocar el archivo compilado donde te gusta. Normalmente será en el escenario de FS\Addon \\"
 "Carpeta de paisajes y ADE9X recordarán la carpeta colocó su último aeropuerto compilado."
 "ADE9X sobrescribirá automáticamente cualquier archivo .bgl existente con el mismo nombre. Junto con la"
 "archivo .bgl principal, ADE9X se creará un archivo .cvx para el aeropuerto si incluye exclusiones, terreno"
 "polígonos, o vectores de terreno. Asimismo, ADE9X genera un archivo .xml y pasa a BglComp."
 "Si selecciona Guardar XML después de compilar en la ficha General de opciones de programa (configuración >"
 "Opciones), este archivo .xml se guardarán en la misma ubicación que el archivo .bgl."

"9.3.1 Compilación de Split"

"Ahora puede compilar proyectos aeroportuarios en un archivo de .bgl único o dos archivos de .bgl. El"
 "opción de archivo de .bgl solo contiene el aeropuerto, los objetos y modelos. La opción de archivo de dos .bgl"
 "el aeropuerto se compila en un archivo y las exclusiones de objeto material, objeto material y usuario"
 "colocaciones y archivos de usuario .mdl en otro archivo."

"Se establece la opción de compilación de dividir seleccionando Aeropuerto independiente y objeto BGL archivos en el"
 "Ficha General de opciones del programa (configuración > Opciones > ficha General)."



"Figura 34 - ficha de opciones de programa opciones generales"

"Cuando se utiliza la opción de compilación de split, el archivo de .bgl de aeropuerto conserva el código ICAO, ADE9X
"nomenclatura de las iniciales del usuario. El archivo de objeto del escenario tiene OBJ al final. Por lo tanto, si el aerop
"archivo de .bgl es KHUT_ADE_JM, el archivo de .bgl objeto de escenografía será KHUT_ADE_JM_OBL."

"9.3.2 Archivos compilados de"

"ADE9X puede generar archivos de .bgl hasta cuatro dependiendo de la configuración y otras acciones:"

"§" "El archivo de aeropuerto – ABCD_ADE_EF.bgl que también puede contener elementos de escenografía"
"dependiendo de su configuración como se describió anteriormente"

"§" "El archivo de escenografía: ABCD_ADE_EF_OBJ.bgl si se ha seleccionado para dividir la compilación,"
"que se almacena en el archivo de aeropuerto"

"§" "El archivo de terreno: ABCD_ADE_EF_CVX.bgl se encuentra con el archivo de aeropuerto sólo FSX)"

"§" "El aeropuerto de altitud ajuste archivo: ABCD_ADE_EF_ALT.bgl. Esto se crea si"
"ha modificado la altura del aeropuerto y se almacena en el escenario, mundo\paisaje"
"Carpeta."

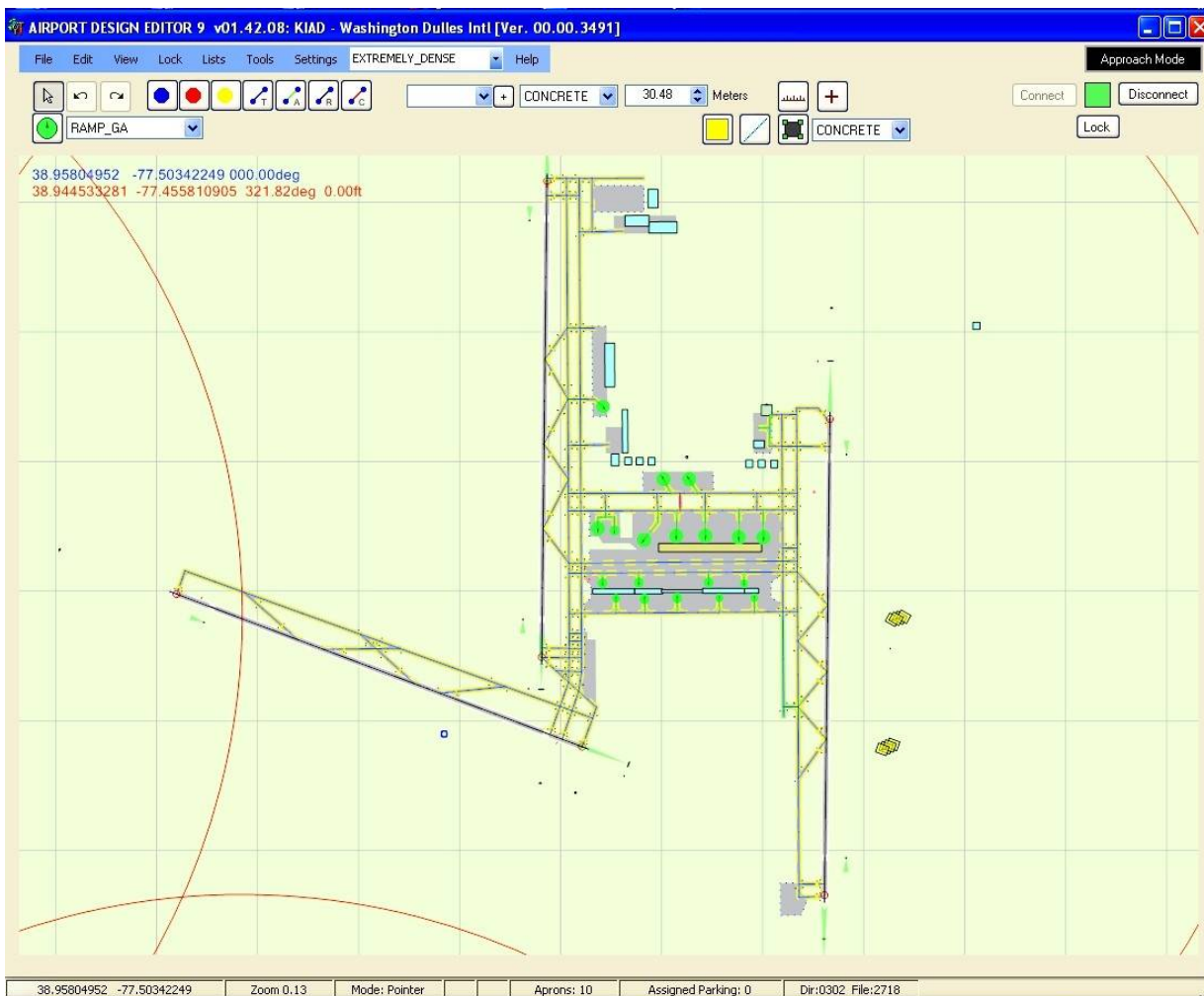
"9.3.3 Instalar un aeropuerto de ADE9X"

"El último paso es instalar los archivos compilados .bgl para FS9 y FSX. Mientras que compilar e instalar"
"un archivo del aeropuerto de .bgl, no podrá actualizar un archivo .bgl que está utilizando el FS."
"ADE9X hará una verificación antes de intentar crear el archivo .bgl. Si se constata que el FS es"
"utilizando el archivo, advertir y abortar la compilación. Si esto ocurre, cierre el FS, esperar unos cuantos"
"momentos para permitir que todos los componentes de programa Descargar y, a continuación, inténtelo de nuevo."

"General 10.0"

"10.1 Anatomía de un aeropuerto"

"Cada aeropuerto en FS9 y FSX contiene elementos básicos tales como pistas, calles de rodaje y estacionamiento."
"ADE9X representa estos elementos visualmente en forma de diagrama de esquema o instalaciones. La más grande"
"el aeropuerto, el más complejo por lo general es el diseño del aeropuerto."



"Figura 35 - diseño de ADE9X Aeropuerto de Washington Dulles (KIAD)"

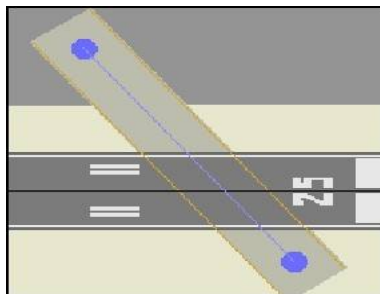
"Lo que hace a Editor de diseño de aeropuerto tal Aeropuerto potente instrumento de desarrollo es ADE9X"
"no sólo los elementos básicos de aeropuerto, sino también los distintos objetos de escenografía (como se muestra"
"construcciones genéricas, objetos de biblioteca, modelos de usuario), 29,99 (como VOR/DME, ILS, NDB), y"
"elementos del terreno (como exclusiones, vectores de terreno y clase de tierra) en y alrededor del aeropuerto."
"En consecuencia, puede tener una visión completa del aeropuerto sin tener que depender de otros"
"Utilidades de paisajes."

"10.2 ADE9X visualización de objetos"

"Mientras que ADE9X intenta mostrar elementos de aeropuerto y objetos similares a cómo el FS muestra"
"ellos, a veces FS9 y FSX mostrará un objeto diferente ADE9X. Usted debe"
"por lo tanto siempre ver su trabajo en FS9 o FSX sobre una base regular para asegurarse de que su aeropuerto"
"diseño es visualmente lo que esperaba ver."

"10.2.1 Capas"

"Esto no se refiere a las capas que se produce cuando se separan archivos de escenario superponen entre sí,"
"pero más bien las distintas capas conceptuales que elementos de escenografía (pistas, calles de rodaje, etc.)."
"ocupan en el mismo archivo."



"FS dibuja objetos de escenografía en el siguiente orden, y no se puede cambiar este orden:"

"1." "Superficies de delantal"

"2." "Superficies de rodadura"

"3." "Superficies de pista"

"4." "Todas las marcas y las luces"

"5." "Estructuras"

"Esto significa que si se dibuja un rodaje que cruza una pista y una superficie de delantal, la"

"calle de rodaje aparecerá sobre la superficie de la plataforma y por debajo de la pista. Sin embargo, la calle de rodaje"

"marcadores y luces irá encima de la pista. Para mejorar la visibilidad en ADE9X de"

"objetos superpuestos, puede ajustarse su configuración de transparencia mediante el selector de Color"

"10.2.2 Tipo de superficie junction"

"Cuando dos o más enlaces satisfacen, FS9 y FSX creará automáticamente un cruce con filetes"

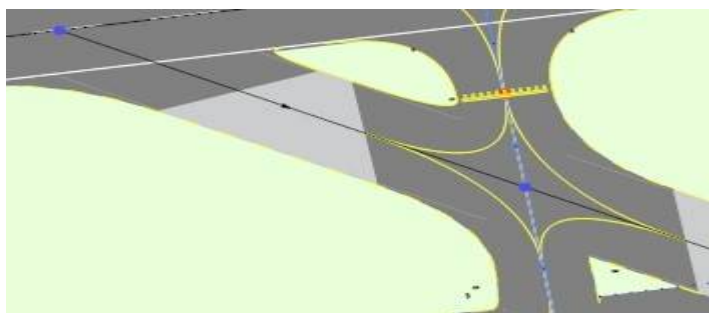
"(combinaciones de curvas) y curvas de marcas."

"Si los enlaces tienen diferentes tipos de superficies FS9 y FSX elegirá el tipo de superficie de uno de"

"los vínculos que se utilizará para la superficie de intersección. FS9 y FSX tendrá el tipo de superficie del primer enlace"

"las agujas del reloj antes de 270 grados (verdadero) como el tipo de superficie para el cruce. Esta regla se define"

"FS9 y FSX y no se puede cambiar."

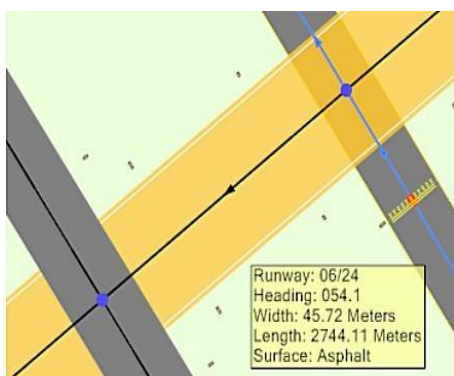


"10.3 Selección de objetos"

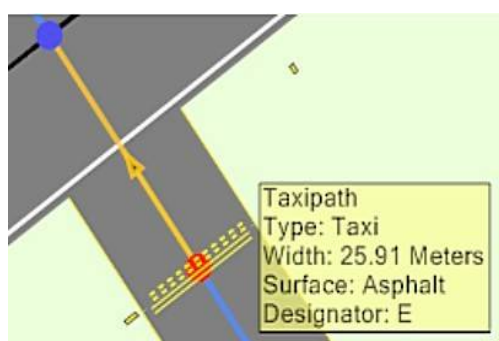
"Seleccionar un elemento de aeropuerto de edición puede realizarse de dos maneras: selección individual o grupo"

"selección. Para la selección solo, selecciona el elemento pulsando dejándolo en ella cuando la punta de la herramienta"

"visible."

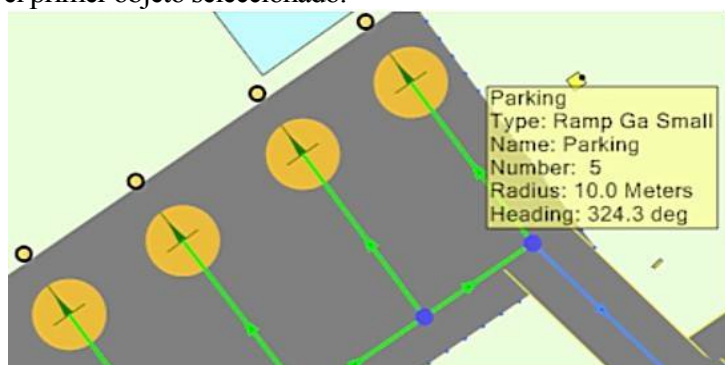


"De forma predeterminada, el elemento seleccionado (en este caso la pista) convertirá en naranja y ligeramente "transparente."



"Tenga en cuenta que para seleccionar un vínculo de taxi necesita estar en la línea y no en la superficie. Recuerde, "ADE9X siempre seleccionará el objeto que se muestra actualmente en la punta de la herramienta."

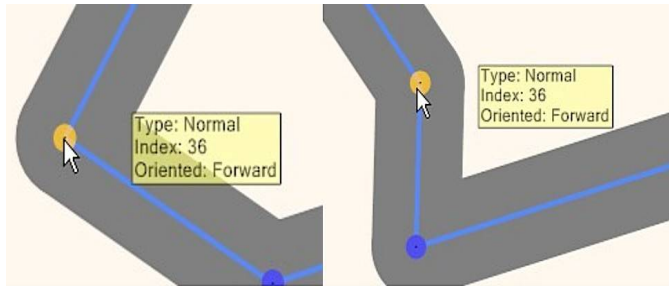
"Selección de grupo o multi permite la edición de las propiedades de varios objetos a la vez. Puedes" **"Utilice sólo selección de grupo en calles de rodaje y estacionamiento. El grupo de elementos debe ser de la"** mismo tipo. Por ejemplo, si el primer elemento seleccionado es estacionamiento, a continuación, todas las siguientes se "deba ser estacionamiento así. ADE9X ignorará cualquier cosa que intente seleccionar que no coincide con" el primer objeto seleccionado."



"Para utilizar la función de selección múltiple de ADE9X, haga clic en el primer elemento del grupo y mientras" Mantenga pulsada la tecla Mayús y seleccione otros elementos similares que desea incluir en el grupo." Una vez que selecciona todos los elementos que desea cambiar, presione la tecla Intro." Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de selección múltiples cuadro (véase 10.6 propiedades de objeto" a continuación)."

"10.4 Mover objetos"

"Se puede mover cualquier elemento de aeropuerto (excepto los que están bloqueados). Para mover un elemento de aeropuerto Seleccione primero el elemento y, a continuación, arrástrelo."



"No se puede mover un grupo de elementos."

"Existe una opción alternativa para mover un objeto, cuando están conectados ADE9X y FS."

"Cuando se selecciona un objeto puede moverse a la posición del símbolo de aviones haciendo clic en"
"la opción \"Mover a avión\" en el menú contextual."

"10.5 Eliminar objetos"

"Para eliminar un elemento de aeropuerto, seleccione con el ratón y pulse la tecla Supr. También se puede"

"eliminar un elemento seleccionando Eliminar objeto en el menú contextual."

"Si eliminas algo por accidente, puede utilizar el botón Deshacer de la barra de herramientas o pulse"

"Ctrl + Z para deshacerlo. Cualquier objeto puede eliminarse salvo el punto de referencia de aeropuerto y stock"

"29,99. No se puede eliminar un grupo de elementos."

"10.6 Propiedades del objeto de"

Properties

☐ Locked

Runway | Pattern | Markings | Lights | Primary | Secondary

Primary

Number: R08 Designator: NONE

Secondary

Number: R26 Designator: NONE

Description

Surface: BITUMINOUS

Width: 45.1 Meters Length: 1996.4 Meters

Location

Set By Drag

Latitude: 47.260208353 Alt [Feet]: 1900.00

Longitude: 11.343966722 Heading: 80.970001

Comments:

OK Cancel

"Cada objeto que se muestra en la pantalla ADE9X tiene su propio conjunto de propiedades. En algunos casos estos"

"son sólo para la visualización, pero en la mayoría de los casos puede cambiar los detalles en el cuadro de diálogo Propiedades".

"ADE9X utiliza un cuadro de diálogo de propiedad común que cambia dependiendo del elemento seleccionado."

"Para ver el cuadro de diálogo de propiedades de un elemento, haga doble clic en el elemento, o seleccione la opción 'Editar objeto' en el menú contextual."

"Hay tres secciones principales en el cuadro de diálogo Propiedades. En la parte superior es una pequeña área que contiene una casilla de verificación que indica si el elemento está bloqueado. Las propiedades de la sección central de detalles son específicas para el elemento que se está editando. Para elementos complejos como la pista se muestra aquí, puede haber varias fichas para manejar diferentes tipos de información. La sección inferior contiene información de la ubicación del elemento."

"En la mayoría de los casos, ADE9X no permite o acepta los valores de propiedades que causarían tanto al compilador que fallan o FS9 y FSX accidente. Si descubre un valor o una acción causa esto a suceder, por favor denunciarlo (junto con los detalles) así podemos eliminarlo."

"Tenga en cuenta que la información de ubicación en la parte inferior es de sólo lectura. Se recomienda que usted traslade elementos de aeropuerto arrastrándolos, pero si tienes las coordenadas precisas, puede escribirlas manualmente."

"Para hacerlo, haga clic en el botón de opción por arrastre para activar los campos de latitud y longitud."



"Si el elemento de aeropuerto puede tener un título, podrá ver el cuadro de partida y poder modificarlo". En la mayoría de los casos no se puede cambiar la altura del elemento. Esto es porque espera el FS elementos que a la misma altura como el ARP. Si altitud no tiene ningún significado para el elemento (por ejemplo, Nodos), no verá este cuadro en absoluto."

"10,7 Propiedades de grupo de"

"Si utiliza grupo o múltiple para editar las propiedades, será el cuadro de propiedad de selección múltiple. Mostrar."

"El cuadro de diálogo Propiedades se indica en la parte superior izquierda que está realizando una selección múltiple. Las propiedades que ves se basan en el grupo de elementos. Cada propiedad tiene un valor que indica que todos los objetos entre sí coinciden para dicha propiedad. Si la propiedad está en blanco, los elementos tienen valores diferentes."

"Cuando cambia un valor de la propiedad, cada elemento en la selección de grupo conseguirá ese valor. Sin embargo, si un valor de la propiedad está en blanco, los elementos conservan su valor único actual."

"El conjunto al primer botón establecerá todos los valores de propiedad en el valor contenido en el primer objeto de la selección. No hay valores de propiedad se actualizará hasta que haga clic en Aceptar."

Properties

☒ Multiple Selection ☐ Locked

Parking

Name: [dropdown] Set To First

Type: [dropdown] Radius: [spinbox] Meters

Tee Offsets

Values in Meters

T1: [spinbox] T2: [spinbox] T3: [spinbox] T4: [spinbox]

Airlines

All Airlines: [dropdown] +

MRU Airlines: [dropdown] +

Codes: [text box]

Location

Set by Drag

Heading: [spinbox] 171.0

Comments: [text box]

OK Cancel

"10.8 Bloqueo de objetos"

"Puede bloquear objetos de aeropuerto para mantenerlos de ser movido o eliminado. Para bloquear individuales" "elementos, seleccione el objeto de bloqueo en el menú contextual. También puede bloquear un objeto mediante la com" "el botón de bloqueo en el cuadro de diálogo Propiedades."

Properties

☒ Locked

Generic Building

Type: Flat Roof Building

Width (X): [spinbox] 30.0 Meters

Length (Z): [spinbox] 60.0 Meters

Image Complexity: [dropdown] NORMAL

"Esto va a cambiar el color del objeto herramienta punta para indicar que un bloqueo de usuario está activo y el objeto" "cuadro de propiedades indicará también que está bloqueado."

"También puede aplicar el bloqueo de delantales y pistas (consulte Capítulo 7.4 blo # acText86cto" "# de texto 186" "funciona diferente en el que una vez establecido todos los delantales y pistas en el proyecto será" "bloqueado"

"11.0 Aeropuerto de elementos"

"11.1 Punto de referencia de aeropuerto"

"El punto de referencia de aeropuerto (ARP) especifica la ubicación y elevación del aeropuerto para el vuelo"
"planificación, navegación GPS y otros fines. De forma predeterminada, ADE9X lo muestra como un círculo púrpura"
"con una Cruz detrás de él."



"ADE9X muestra el código del aeropuerto, el nombre del aeropuerto y la ubicación del aeropuerto cuando"
"mouse sobre el ARP."

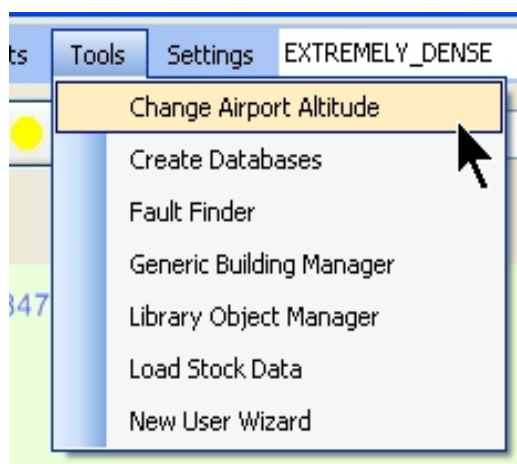
"Para editar las propiedades de aeropuerto, puede haga doble clic en el ARP o seleccione Editar objeto de la"
"Menú contextual. Abrirá el cuadro de diálogo de propiedades de aeropuerto permite realizar cambios en"
"las propiedades del aeropuerto # acText70 título 7.1.8 para obtener más información."
"Cuando se trabaja en el proyecto de aeropuerto, fácilmente puede restablecer la visualización de ADE9X al ARP por"
"Seleccionar centro de ARP en el menú contextual."

"11.2 Aeropuerto de altitud"

"Aeropuerto altitud es la altitud sobre el nivel del mar (Ciencias) del ARP. Puede seleccionar el"
"altitud del aeropuerto cuando se crea un nuevo aeropuerto (véase sección 7.1.1 nuevo aeropuerto para obtener más inf"
"información)."

"Para los aeropuertos existentes, la altitud se encuentra bajo Propiedades del aeropuerto. Puede mostrar Aeropuerto"
"propiedades o haga doble clic en el ARP o seleccionando menú Archivo => Aeropuerto"
"Propiedades. No se puede cambiar fácilmente la altura del aeropuerto existente porque la altitud también"
"afecta a otros elementos de aeropuerto como pistas de aterrizaje, puntos de inicio, nav SIDA, polígonos de terreno, y"
"Alisa. Sin embargo, ADE9X proporciona una función avanzada que le permite cambiar de aeropuerto"
"altitud."

"Para cambiar la altura de su aeropuerto existente, seleccione Cambiar la altura de aeropuerto desde las herramientas"
"Menú."



"Aparece un cuadro de diálogo simple."



"Los desarrolladores a menudo desean cambiar la altura de un aeropuerto porque está mal o porque algunos malla personalizada. Cuando se utiliza la herramienta de cambio Aeropuerto altitud, ADE9X crea un archivo de .bgl especial que se carga antes del archivo de acciones .bgl que contiene el aeropuerto. El mejor lugar Este archivo se encuentra en la carpeta ...\\scenery\\world\\scenery de la FS. ADE9X crear este archivo para usted y también ajustar todos los elementos del aeropuerto que tienen una altura a la nueva altura."

"Una vez que han cambiado la altitud en un aeropuerto, ADE9X siempre le dirá si el proyecto tiene una altitud alterada (es decir, la barra de título y el cuadro de diálogo de propiedades de aeropuerto indicará ** Revisado Alt *). Asegúrese de que desea hacer a esta altura cambiar antes de comenzar."

YSCB - Canberra *Revised Alt* [Ver. 01.05.3311]

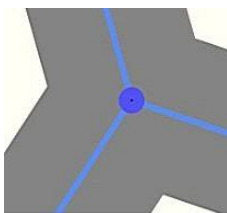
"Cuando se compila un aeropuerto después de cambiar la altitud, ADE9X generará un pequeño .bgl archivo con una extensión _ALT, ubicado en la carpeta ...\\scenery\\world\\scenery. En consecuencia, si planea distribuir un aeropuerto con una altitud revisado entonces necesita distribuir el _ALT archivo así y decirle a los usuarios dónde colocar este archivo para asegurarse de que el cambio se realiza."

"11,3 Red de calle de rodaje de"

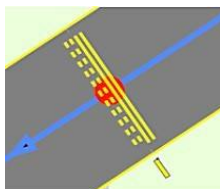
"11.3.1 Nodos"



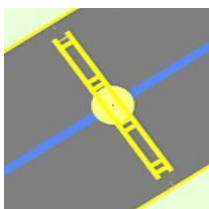
"Taxi puntos o nodos son los puntos de ingreso para enlaces de rodaje. Los nodos pueden existir por sí mismos Aunque son inútiles en esa forma. Hay tres tipos de nodos:"



"Azul Normal Taxi puntos o nodos se utilizan para la gran mayoría de"
 "conexiones de calle de rodaje, las pistas y delantales incluidas. Donde"
 "combinación de enlaces de taxi en un nodo se va a ser un cruce de calles de rodaje y FS9 y FSX"
 "generará automáticamente los filetes curvados entre rodaje adyacente"
 "superficies."



"Rojo Hold-Short Taxi puntos o nodos crean barras de suspensión poco visibles en"
 "la calle de rodaje. ATC también utiliza estos nodos como puntos de comprobación para el de"
 "remoción. Si espera corto nodos no están demasiado lejos de la pista puede causar"
 "Aviones de AI a congelar en la pista. Ver límites de nodo de espera corto"
 "a continuación."



"Amarillo ILS mantenga corto Taxi puntos o nodos también crean visibles"
 "marcadores. Se colocan detrás de retención normal marcadores cortos en algunos"
 "pistas para tener aviones retienen más durante el instrumento"
 "Condiciones meteorológicas (IMC). No parece ATC o AI"
 "Utilice este tipo de nodo para nada especial."

"11.3.1.1 Crear puntos de Taxi"

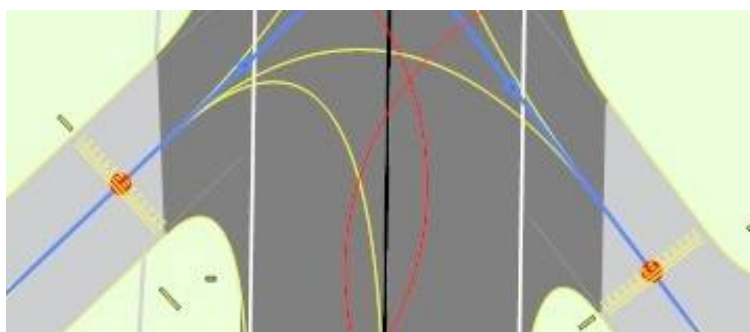
"Seleccione el icono de punto de Taxi agregar la barra de herramientas para el tipo de nodo apropiado. El ratón"
"puntero cambiará a una Cruz de color con el nombre del tipo de nodo."

"Rara vez necesita crear nodos por sí mismos, al utilizar la herramienta vínculo será"
"crear automáticamente nodos donde sea necesario mientras dibuja enlaces; Sin embargo, si necesita dibujar"
"nodos individuales y luego se puede utilizar un par de métodos."

"Puede colocar nodos en cualquier lugar que desee haciendo clic en la ventana del mapa mientras la herramienta nodo"
"activa."

"11.3.1.2 Límites de nodo hold-corto"

"Un nodo de espera corto no funcionará si está demasiado lejos del borde de la pista. Dará como resultado"
"ATC nunca darle autorización de despegue y AI aviones se detienen en el nodo de espera corto y obtener"
"atrapados allí. La distancia máxima parece ser algo más de 230 pies, pero es mejor que lo mantenga menos"
"de 225 metros (68,6) para estar seguro. Tenga en cuenta que la distancia máxima desde el borde de la pista,"
"no es la línea central. Este límite no se aplica a los nodos de espera corto de ILS que aparentemente no"
"utilizado por AI o ATC."

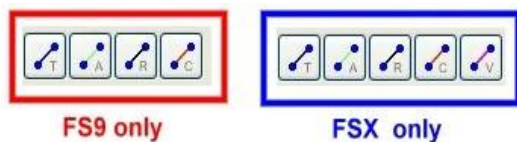


"ADE9X mostrará pie 225 radio círculos alrededor de todos los nodos de espera corto para mostrar la"
"distancia máxima permitida. Esto puede activarse marcando los límites de nodo corto celebrar"
"elemento en el menú Ver."

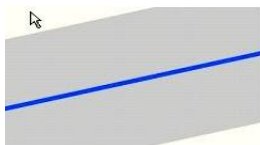
"Tenga en cuenta que tienen límites de corta distancia sólo son cruciales donde aviones AI realmente entrar en el activo"
"pista para despegar. Aviones de AI entrar en una pista en las entradas de calle de rodaje más cercanas a los extremos de"
"la pista de aterrizaje. Nodos de espera corto en otros lugares a lo largo de la pista no se utilizará normalmente para"
"Entrada de AI. Además, mantenga cortos nodos sólo deben utilizarse donde rodaje entrar o cruza pistas"
"y no como 'señales de stop' alrededor del aeropuerto."

"Un problema puede ocurrir cuando la línea de aviones de dos o más en un nodo de espera corto para la salida, el"
"aviones en la parte delantera de la línea pueden obtener autorización y proceder a despegar, pero el avión"
"detrás de él puede atorarse. Este problema es más probable que ocurra con aviones más pequeños. Esto"
"puede evitarse mediante la colocación de un nodo (azul) normal o una corta espera ILS justo detrás del"
"mantenga el nodo corto. Algunos experimentos han demostrado este segundo nodo no debería ser más ft 70"
"(21,3 m) detrás del nodo de espera corto para trabajar con todos los tamaños de las aeronaves. Como regla general, sólo"
"colocar los nodos para que toque o se superponen ligeramente."

"11.3.2 Enlaces"

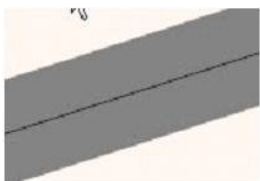


"De izquierda a derecha, estos botones permiten crear vínculos de Taxi, delantal enlaces, enlaces de pista,"
 "Vínculos cerrado y vehículo. Un enlace conecta dos nodos juntos o se conecta a un nodo a un"
 "lugar de estacionamiento."
 "Existen seis tipos de vínculos:"



"Enlaces de Taxi azul se utilizan para mayoría de rodaje. Crean rodaje"

"segmentos con el ancho, superficie (por ejemplo, pavimento), marcadores y luces"
 "especificado en la ventana de propiedades de vínculo de Taxi. AI también siga estos"
 "líneas para llegar desde el estacionamiento a la pista o la otra dirección."



"Negro pista enlaces atropellar a centro de pistas. Es una línea de taxi"

"necesaria en una pista para orientar la AI al rodaje en o fuera de la pista."
 "ATC evitará aviones de AI abajo enlaces de taxi negro mientras y enrutamiento de usuario"
 "moviéndose alrededor del aeropuerto, a menos que no exista otro Taxi azul disponible"
 "Vínculo."

"Enlaces de pista son realmente invisibles y mostrarán marcado ni luces, como sólo son"
 "para coincidir con pistas que tienen su propia superficies texturas, marcadores y luces;"
 "Sin embargo, pista vínculos tienen ancho."

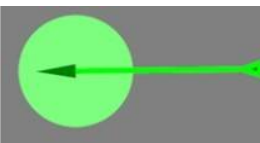
"Enlaces de pista deben tener el mismo ancho como la pista de aterrizaje que acopla con lo que los filetes"
 "que se generan donde rodaje combinación aparecerá incorpórate a la pista, aunque ellos"
 "realmente incorpórate a la línea de taxi de pista invisible."



"Enlaces de delantal verde no tienen ninguna textura de superficie (por ejemplo, pavimento)"

"pero propio puede tener marcadores y luces. Estos están destinados a ser utilizados"
 "delantales tienen sus propias texturas de superficies, aunque también puede"
 "Utilice un enlace de Taxi azul si desea una superficie separada."

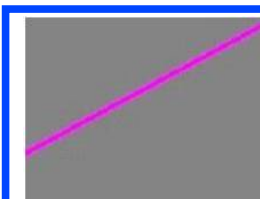
"Se desconoce si las líneas de delantal tienen algún significado especial para aviones ATC o AI. Puede ser AI"
 "aviones evitan corte mediante delantales donde lo contrario podían utilizar pistas de rodaje normales."



"Green Parking enlaces son similares a delantal enlaces de taxi en que tienen"

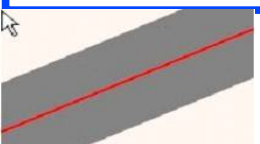
"sin textura de superficie pero puede tener marcadores y luces. Estacionamiento"
 "conectores también se muestran en verde, pero no es necesario seleccionar"
 "tipo de enlace al crearlos."

"Cualquier vínculo que se conecta a un lugar de estacionamiento se convertirá automáticamente en un conector de estacionamiento"
 "que no se puede conectar dos lugares de estacionamiento junto con un único enlace."



"Púrpura de vehículo de enlaces se utilizan específicamente por el tráfico del aeropuerto."

"son no hay enlaces de vehículo los vehículos utilizará la red de taxipath normal"
 "y podrá entrar en contacto con el avión. Enlaces de vehículos son generalmente"
 "más estrecho que vínculos normales. Normalmente están conectados a un vehículo"
 "lugar de tipo de estacionamiento. (Para ADEX/FSX solamente)."



"Rojo cerrado vínculos tienen las mismas características como vínculos de Taxi azul."

"Tenga en cuenta que esto no cierra la calle de rodaje para aviones de AI. Sólo agrega"
 "amarillo cruza a las marcas."

"Taxi y delantal enlaces pueden asignar indicadores tales como A, B1, C, etc. (consulte e # Páginas [99]
Páginas [99]). Los indicadores son utilizados por ATC cuando leer instrucciones de rodaje."

"Enlaces de estacionamiento siempre tienen indicadores en blanco. Enlaces de pista tienen indicadores, pero son"
"tomados de las pistas que se ejecutan los vínculos de taxi en (por ejemplo, \"pista 09\27\")."

"11.3.2.1 Vincular el ajuste"

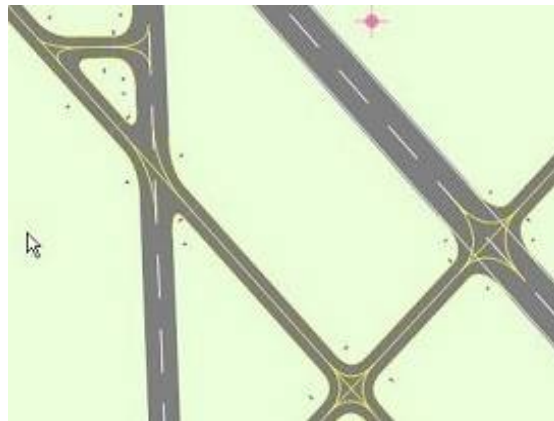
"Para garantizar vínculos ajustarán a nodos o puntos de estacionamiento Asegúrese de que el nodo o el lugar de estacionamiento
"es visible. ADE9X se ajustarán a un nodo en un vínculo de taxi para asegurarse de que el vínculo no consiga enroscarse
"Necesita estar cerca del vínculo para garantizar que esto ocurra."

"11.3.2.2 Uniones de vínculo"

"Uniones de vínculo en FS9 y FSX se dibujan con curvados 'filetes' y líneas de marca. Trata de ADE9X"
"para imitar este donde rodaje unirse o cruza entre sí se dibujan filetes y marcadores"
"mezclar los diferentes elementos."

"-En FS9 la línea de vínculo de pista controla la textura de rodaje que se conecta a una pista"

"-En FSX el vínculo de rodaje línea controla la textura de rodaje que se conecta a una pista"



"El dibujo en ADE9X está lejos de ser perfecto. En algunas situaciones (por ejemplo agudas curvas, calles de rodaje"
"puntos juntos, o cambios en la superficie), el plano aparecerán claramente equivocado. Merece la pena"
"Sin embargo, observando que el FS puede obtener el dibujo mal así. En cualquier caso, sólo utilice"
"el dibujo en ADE9X como una guía y comprobar el trabajo en el FS. Va estar mejorando este"
"función sobre los próximos lanzamientos."

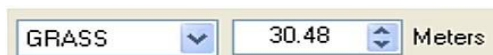
"11.3.2.3 Enlace automático de división"

"Enlaces realmente no pueden tener nodos en medio de la línea. Nodos (o lugares de estacionamiento) sólo puede"
"estar en los extremos de un enlace. Por este motivo, si se conecta un nuevo enlace a un vínculo existente, ADE9X"
"automáticamente romperá el vínculo existente en dos enlaces separados. Aunque todavía se ven"
"como una sola línea puede tratar por separado los enlaces. Si el cursor para el inicio o el final de un nuevo"
"enlace es un vínculo existente, (Punta de herramienta visible para el vínculo), se creará un nuevo nodo en el"
"vínculo existente rompiendo en dos. El nuevo enlace ahora se conectará a la existente."

"11.3.2.4 Creación de vínculos"

"Pueden establecerse vínculos entre nodos que ya han sido tomados o entre nodos y"
"lugares de estacionamiento existentes. Para su comodidad, si intenta establecer un vínculo desde o hacia un punto donde
"no hay ningún nodo ADE9X pondrá un nodo allí para usted, en ambos extremos si es necesario, cuando usted"
"dibujar el vínculo."

"Para dibujar un vínculo, seleccione la herramienta de dibujo de enlace para el tipo de vínculo correspondiente de la barra de herramientas.
 "El puntero del ratón cambiará para el símbolo de plano de enlace, una Cruz de color con el tipo de vínculo"
 "nombre. Poner la Cruz en la ubicación donde desea iniciar el enlace, presione el botón del ratón"
 "y dejar abajo mientras que tire la línea de vínculo a donde desee finalizar y, a continuación, suelte el"
 "botón del ratón. Las características del vínculo se crean (superficie, anchura, marcas, luces, etc.)"
 "se tomarán desde el vínculo que se conecta a, o la configuración predeterminada si no se conecta a"
 "otro vínculo."

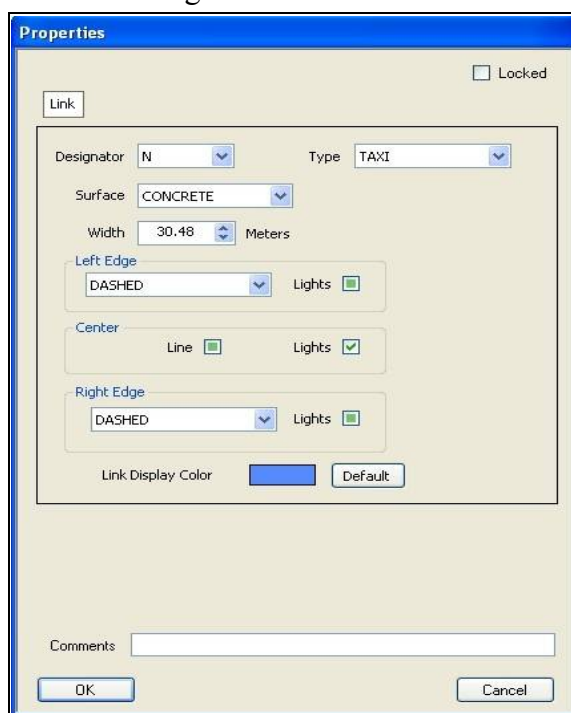


- "§" **"Superficie de enlace predeterminada: esto es la superficie que ADE9X utilizará para nuevos vínculos si lo hacen"**
 "no inicie en uno existente."
 "§" **"Ancho de enlace predeterminado: es el ancho que ADE9X utilizará para nuevos vínculos si lo hacen"**
 "no inicie en uno ya existente."

"11.3.2.5 Cambiar enlaces"

"Puede cambiar algunas de las propiedades de vínculos. Tener en cuenta sin embargo que algunos cambios no"
 "hacen sentido y voluntad de ADE9X para detenerlos pasando. Por ejemplo, cambiar un estacionamiento"
 "Vínculo a cualquier otra cosa es probable que cause su red de taxi para ser revuelto. Como resultado,"
 "ADE9X no hará determinadas opciones disponibles si no tiene sentido."

"Haga clic en un vínculo para seleccionarlo, luego haga clic en el vínculo seleccionado y seleccione Editar objeto del menú.
 "Haga clic en menú o presione la tecla ENTRAR cuando se selecciona un vínculo para abrir la ventana Propiedades para"
 "examinar o modificar los siguientes valores:"



"Figura 36 - cuadro de diálogo Propiedades de vínculo"

"Nota: La configuración Manual de las superficies de enlace de pista sólo está disponible en ADE9"

- "§" **"Designador: este cuadro tiene una lista de todos los designadores de calle de rodaje y pista en el actual"**
 "Aeropuerto. Enlaces de pista sólo pueden tomar los designadores de pistas existentes. Si el vínculo es un"
 "tipo de pista y luego no podrán establecer un indicador, pero ADE9X mostrará la"
 "pista que está asociado el vínculo."
 "§" **"Tipo de vínculo: puede seleccionar el tipo de vínculo de la barra de herramientas antes de crear el vínculo"**
 "o cambiar posteriormente. Cualquier vínculo que se conecta a un lugar de estacionamiento será siempre un esta"

- "conector y no puede cambiarse."
- "§" **"Superficie: esto sólo se aplica a los tipos de vínculo de taxi normal y cerrado. La pista, delantal, y"**
 "enlaces de estacionamiento no tienen una superficie visible."
- "§" **"Anchura: especifica el ancho de la superficie de rodadura vínculos normales. Enlaces de pista"**
 "Esto debe coincidir con el ancho de la pista o puede ser ligeramente más pequeño por lo que no"
 "lagunas donde filetes satisfacer la pista. Delantal enlaces allí no es ninguna superficie visible, pero esta"
 "establece el espaciado de las líneas de borde amarillo y luces."
- "§" **"Líneas y luces: todos los taxis tipos de vínculo excepto pista enlaces pueden tener luces y amarillo"**
 "líneas. Izquierda y derecha significan el lado izquierdo o derecho del segmento de rodaje si estuvieras"
 "de pie en el nodo donde se inició el enlace desde mirando en la dirección del vínculo"
 "fue dibujado. En lugar de intentar recordar qué dirección fue dibujado cada vínculo, es"
 "suele ser más fácil dibujar primero todos los enlaces a continuación, selecciónelos todos como un grupo y esta"
 "tipo o luces para uno de los bordes. A continuación, si la línea o la configuración de la luz en el lado equivocad"
 "cualquier vínculo sólo vuelva a seleccionar todos los enlaces 'mal' y revertir como un grupo."
- "§" **"Color de visualización de enlace: en este cuadro que puede cambiar el color de un enlace"**

"11.3.2.6 Eliminar enlaces"

"Seleccione un vínculo con el ratón y pulse la tecla Supr."

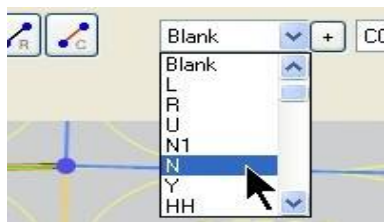
"11.3.2.7 El movimiento de enlaces"

"No se puede mover un vínculo en la versión actual de ADE9X. Para cambiar la ubicación de un vínculo"
 "mover los nodos en los extremos hasta su vínculo es colocado correctamente."

"11.3.2.8 Enderezar enlaces"

"Puede haber casos donde desee una cadena de vínculos exactamente en línea. Esto puede ser"
 "importante cuando hay un cambio de superficie o quizás donde un vínculo necesita seguir una exacta"
 "camino recto. Para enderezar seleccione vínculos los vínculos de orden, seleccione enderezar enlaces desde el"
 "Menú contextual. Para obtener más información con # acText114 laces."

"11.3.3 Designadores"



"Hay dos tipos de indicadores:"

- "§" **"Se utilizan designadores de rodaje – por ejemplo, A, B, B2, con vínculos de Taxi color azul, verde"**
 "Delantal enlaces y enlaces rojo cerrado, en FSX también con enlaces de vehículo púrpura."
- "§" **"Designadores de pista: por ejemplo, \"pista 12V30,\" \"Pista 26R\8 L,\" se utilizan sólo con"**
 "negro de pista de enlaces."

"Enlaces de pista siempre tendrá un designador de pista. Taxi y delantal enlaces pueden tener ya sea un"
 "designador de rodaje o puede dejarse en blanco. Enlaces de estacionamiento son siempre en blanco."

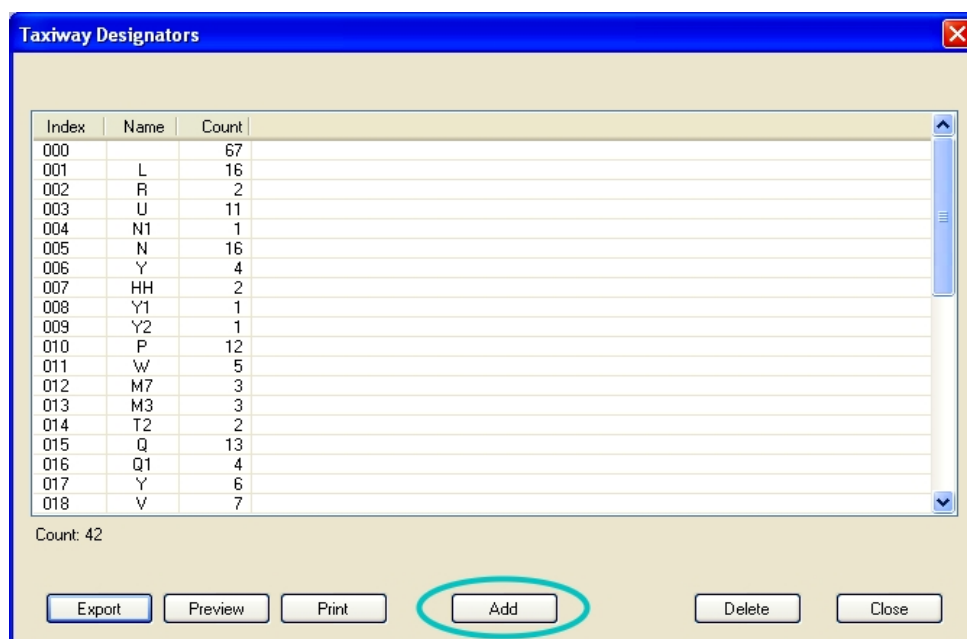
"Designadores de todos que se han creado para el aeropuerto actual se muestran en la lista desplegable"
 "Lista de indicador en la barra de herramientas."

"11.3.3.1 Crear un designador de nuevo"

"Puede crear un designador de nuevo haciendo clic en el pequeño '+' a la derecha del cuadro de entrada"
"el designador de nuevo"



"Esto también puede hacerse mediante la lista de designador de Taxi a través del menú de listas."



"Indicadores generalmente son solo letras o letra y números pares. Puede crear designadores de arriba"
"a siete caracteres larga pero ATC se enuncie les fonéticamente. Se desconoce si hay"
"las palabras reales que ATC reconocerá como un indicador. No puede introducir nueva pista"
"designadores; sólo puede hacerse mediante la creación de nuevas pistas."

"11.3.3.2 Destacando designadores"

"Cuando seleccione un designador de la lista desplegable, todos los enlaces que se han asignado de taxi"
"ese indicador se mostrará en rojo. Por ejemplo, se muestra el rodaje 'A' en EGGW Luton"
"resaltado en la imagen siguiente:"

"Puede utilizar esto para verificar que una calle de rodaje está intacta, y para verificar rutas de rodaje coincide con la"
"rutas en mapas publicados del aeropuerto están trabajando en"



"La primera entrada en la lista de designador siempre está vacía y si dejas vaciar entrada seleccionada"
 "a continuación no se resaltarán designadores de rodaje. La segunda entrada en la lista es la palabra"
 "There was an error deserializing the object of type System.String. Encountered unexpected character 'W'."
 "enlaces de estacionamiento."

"Tenga en cuenta que si un enlace tiene un indicador incorrecto o está en blanco, que no impedirá que aviones de AI de"
 "con él, pero ATC puede dar direcciones extrañas o incorrectas cuando pides para la remoción de taxi."

"Muchos de los aeropuertos bursátiles tienen entradas duplicadas en la lista de designación. Por ejemplo, puede"
 "ser tres entradas para el rodaje de 'B' que representan tres secciones diferentes de rodaje B. ADE9X"
 "permite introducir indicadores múltiples con el mismo nombre."

"11.3.3.3 Análisis de indicadores"

"Se puede girar a través de toda la lista de los indicadores, resaltando cada ruta de calle de rodaje, presionando"
 "la clave de t o voltear hacia atrás pulsando Mayús + T"

"11.3.3.4 Cambiando designadores"

"Puede seleccionar el indicador antes de empezar a dibujar los vínculos, pero si va a realizar grandes"
 "cambios o construir un nuevo aeropuerto sería más fácil dejarlos en blanco como crearlos. Le"
 "a continuación, puede seleccionar todos los enlaces que constituyen una determinada calle de rodaje, mantenga pulsado"
 "seleccionar más de un objeto a la vez y, a continuación, elija el designador de asignar a ese rodaje"
 "en la lista. El rodaje seleccionado aparecerá resaltado en rojo después de hacerlo. Tenga en cuenta que"
 "no tienes que seleccionar nodos al asignar designadores, nodos no tienen indicadores,"
 "pero no duele si lo haces. También puede utilizar este método para cambiar los vínculos individuales."
 "Designadores de pista se asignan automáticamente cuando se dibuja un enlace de taxi tipo de pista una"
 "pista."

"11.3.3.5 Designadores de eliminación de"

"Para eliminar un designador debe abrir la lista de indicadores de Taxi desde el menú de listas. Seleccione"
 "el indicador que desea eliminar y haga clic en el botón Eliminar. Los vínculos que utilizan"
 "indicador cambiará a 'En blanco'."

"11,4 Signos de taxi"

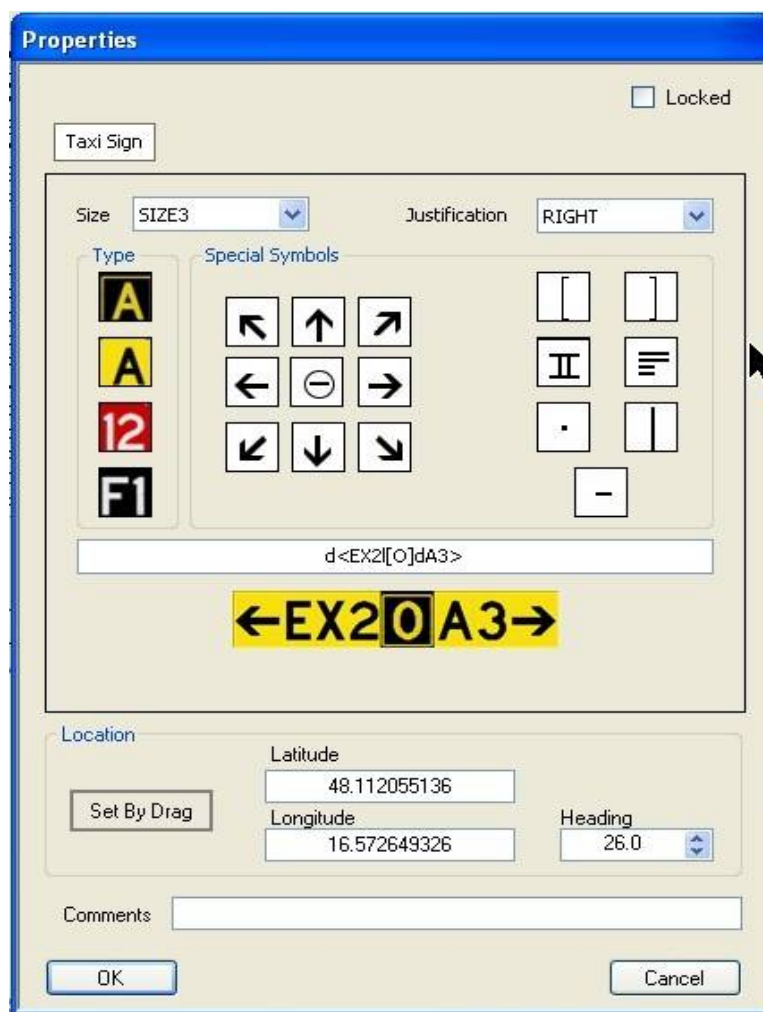
"Signos de taxi proporcionan información de navegación del aeropuerto a desvíos de aviones. Hay específicos"
 "normas establecieron para el diseño y la colocación de signos de taxi. Tanto la Aviación Federal de Estados Unidos"
 "Autoridad (FAA) y la autoridad de Aviación Civil de Reino Unido (CAA) publican unas directrices sobre el diseño de"

"ubicación y uso. Es bien vale la pena investigar y descargar estas directrices para"
"referencia sobre diseño de signo:"

"http://www.FAA.gov/airports_airtraffic/Airports/Resources/advisory_circulars/media/150-5345-44HV150_5345_44h.PDF"

"http://www.AOPA.org/ASF/Publications/taxi/taxi_signage.html"

"Para agregar un letrero de taxi, seleccione Agregar > signo de Taxi en el menú contextual. Para editar un letrero de taxi, seleccione Editar > signo de Taxi en el menú contextual o simplemente haga doble clic en el signo. Esto"
"Aparecerá el Asistente de inicio de sesión de Taxi."



"Figura 37 - cuadro de diálogo de propiedades de asistente de inicio de sesión de Taxi"

"El cuadro de diálogo de propiedades de signo Taxi contiene todos los símbolos que se necesitan para crear signos. Allí"
"son cuatro tipos de signos:"



"El signo de la ubicación de rodadura indica la actual calle de rodaje"



"El signo de la dirección o el destino de rodaje se utiliza junto con una flecha de dirección para"
"indicar la dirección de un próximo rodaje"



"El obligatorio y mantenga la posición de inicio de sesión se utiliza para indicar una ubicación que requiere atención específica o acción"



"El signo informativo proporciona diversa información sobre el aeropuerto, como longitud de pista restante"

"Al hacer clic en un botón de tipo hará que todas las cartas posteriores y símbolos se ajustan al color" y el diseño de ese tipo. Consejos simples están disponibles para los tipos y símbolos especiales."

"Para agregar números y letras normales escribirlos desde el teclado. Si está familiarizado con la símbolos especiales FS utiliza signos, puede escribirlos en. ADE9X acepta cualquier combinación de escrito" y símbolos donde hizo clic. Teclas de retroceso y eliminar trabajan y será la siguiente letra o símbolo" siempre se coloca en la posición del cursor. Como agregar y quitar símbolos que mostrará la visual" el signo de lo que parece."



"ADE9X será probar y asegurar que se compilará el signo que se están construyendo. Caracteres en minúsculas" distintos de los que tienen un significado especial se convertirán en mayúsculas."

"Recuerdo cuando diseñar tu signo de taxi que todos firmen etiquetas debe comenzar con un tipo de señal. Si" no agregue uno o eliminarlo luego ADE9X emitirá una advertencia."

The label must start with a character representing a Sign Type

"No podrá guardar un signo hasta que tenga un código de tipo al comienzo de la etiqueta. También," Especial sólo símbolos, 0... 9, espacio, punto, guión y letras mayúsculas a...Z son válidos para un inicio de sesión" etiqueta. Si escribe algún otro carácter y luego ADE9X emitirá una advertencia y el carácter" se omitirá."

The character just entered is ignored as it is not a valid taxisign character

"Comercialización y posicionamiento signos de taxi pueden ser un proceso tedioso, pero aquí hay algunos consejos para"

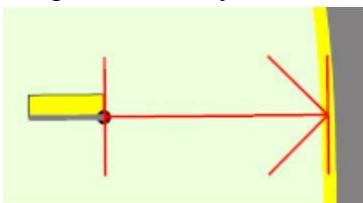
"§" "La barra gris es el lado enfrente el letrero de taxi, independientemente de su justificación."

"§" "Tenga cuidado al cambiar de signo taxi justificación" izquierda a derecha. La dirección de un signo se enfrenta con una izquierda" justificación y un título de grado 343 será opuestas de" un cartel con una justificación adecuada y un título de grado 343." "Para taxis carteles con diferentes justificaciones para hacer frente a la" del mismo modo, necesita utilizar la partida recíproca para" cualquiera de los signos de taxi."





- "§" "Basado en reglamentos de la FAA y CAA, signos de taxi deben colocarse a una distancia específica de rodaje e intersecciones. Utilizar las directrices de ADE9X para ayudar a colocar señales de taxi" "precisamente y consistente en el aeropuerto."



- "§" "Para rotar los signos de taxi, seleccione el signo y utilice el controlador de, pulse la tecla Alt y utilice el "Rueda de ratón, o introduzca un valor en el campo de título del cuadro de diálogo Propiedades"



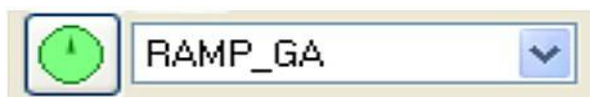
"11.5 Estacionamiento de"

"Puede colocar cualquier número de estacionamiento rampas o puertas en un aeropuerto. Lugares de estacionamiento ca
"problemas de rendimiento perceptible por ellos mismos, pero si cargar con decenas de AI"
"aviones, aviones de complemento especialmente detallada, se observará una velocidad soltar cuando vaya a"
"dicho aeropuerto."

"Se pueden colocar puntos de estacionamiento en cualquier lugar que desee, pero debe conectarse a la calle de rodaje"
"sistema o aviones de AI no funcionará correctamente en el aeropuerto."

"11.5.1 Creación de estacionamiento"

"Haga clic en el botón de la herramienta de estacionamiento en la barra de herramientas."



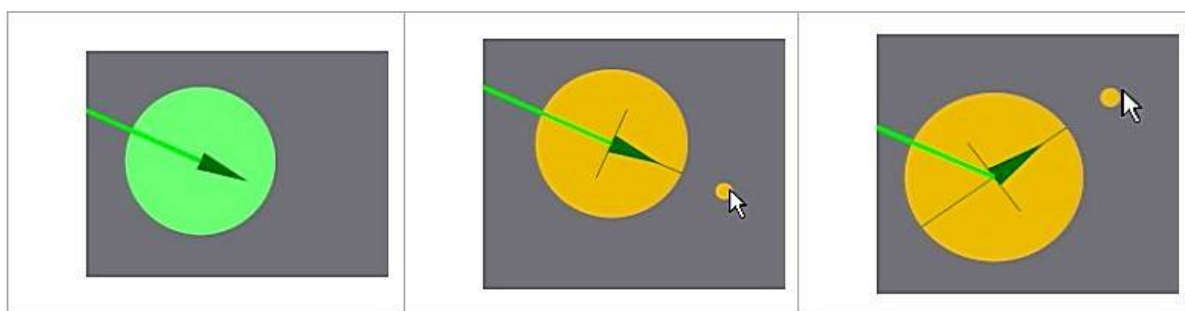
"El puntero cambia a un símbolo de la herramienta de estacionamiento. Puede seleccionar el tipo de estacionamiento de las listas desplegables al lado del botón de la herramienta de estacionamiento o pueden crear primero los lugares de estacionamiento y luego definir los tipos y los códigos más tarde."

"Puede colocar un lugar de estacionamiento pulsando sólo el esquema del aeropuerto mientras que es la herramienta de estacionamiento activa. Si necesita colocar de forma precisa los puntos de estacionamiento en el paisaje visual, en puentes de embarque (pasarelas) por ejemplo, puede utilizar la posición del avión en la ventana del simulador de vuelo como un punto de referencia. Mueva el avión hasta que esté colocado donde desea poner un lugar de estacionamiento, y luego coloque el centro de la herramienta de estacionamiento sobre el indicador de aviones."

"Es generalmente más fácil crear primero todos los lugares de estacionamiento y vincular a la red de rodadura posteriormente. Para facilitar este proceso, puede copiar y pegar rampas y puertas según sea necesario."

"11.5.2 Rotar un lugar de estacionamiento"

"El palo-símbolo de aviones en los puntos de círculo de lugar de estacionamiento en el avión dirección apuntará cuando empiezan allí. Puede cambiar la dirección seleccionando el símbolo del lugar de estacionamiento y agarrar el punto (dot) que aparece en la parte superior del símbolo."



"El símbolo girará alrededor de seguir el puntero del mouse hasta que suelte el botón del ratón. Siempre que mantenga el puntero del ratón sobre el punto, la partida actual del aparcamiento in situ se mostrarán en la punta de la herramienta. También puede rotar un lugar de estacionamiento, cambiando el título en la ventana de propiedades de estacionamiento."

"Una forma rápida de ajustar el encabezado de un lugar de estacionamiento está utilizando la rueda del ratón y la tecla Alt. Alt + Ctrl con la rueda del ratón para girar más rápidamente."

"Como se mencionó antes, aviones comenzará en un lugar de estacionamiento, alineado con la partida de la pista de estacionamiento. Sin embargo, cuando un avión de taxi en un lugar de estacionamiento no volverá a la pista, pero en cambio permanecerá en el encabezado del conector del estacionamiento cuando se detiene. Si usted desea que los aviones tanto a iniciar y detienen en la misma partida (esencial para estacionamiento de pasarelas), asegure el conector de estacionamiento está en línea con el símbolo de la aeronave. Esto puede requerir insertar un nodo cercano al lugar de estacionamiento para permitir que los aviones a la partida final deseada."

"11.5.3 Eliminar puntos de estacionamiento"

"Para eliminar una rampa o puerta, seleccione un lugar de estacionamiento con el ratón y pulse la tecla Supr."

"11.5.4 Estacionamiento propiedades"

"Para ver o modificar las propiedades de un lugar de estacionamiento, doble clic en un lugar de estacionamiento para q
"Ventana de propiedades."

"Figura 38 - cuadro de diálogo Propiedades de estacionamiento"

- "§" **"Partida: esta es la dirección de la aeronave hará señalamiento cuando empiezan en un"**
"lugar de estacionamiento."
- "§" **"Nombre: esta es la parte del aeropuerto (por ejemplo, estacionamiento NW) o el grupo de puerta (por"**
"A) para este lugar de estacionamiento. Un grupo de puerta suele ser una terminal independiente o sala."
"Los aeropuertos más pequeños pueden tener sólo 'Puerta'. Este parámetro, junto con el número"
"a continuación, parámetro determina cómo ser etiquetado como el lugar de estacionamiento en el FS9 y FSX"
"Lista de posiciones de inicio y en el menú de \"gravar al estacionamiento\" de ATC."
- "§" **"Número: Esto designa la puerta individual o lugar de estacionamiento. Este número va"**
"junto con el campo nombre, por ejemplo \"Parking 14\" o \"Puerta 12\" o \"Puerta B5.\" Nota"
"tFS no permiten letras después del número, por ejemplo \"puerta 12B\"."
- "§" **"Tipo de estacionamiento: tipos de estacionamiento tienen etiquetas como \"Pequeña rampa de GA\""**
"Medio.\" Estos aparecen en la lista de posiciones de inicio para su referencia, pero pueden"
"también utilizarse para dirigir clases de aviones de AI a que coinciden con las clases de estacionamiento."
- "§" **"Radio: determina qué tamaño de avión puede utilizar un lugar de estacionamiento. Cada avión"**
"tiene una envergadura, que debe encajar en el lugar de estacionamiento. Un avión de AI no se aparca en"
"un lugar que tiene un radio más pequeño que el avión."
"Las unidades de medida para el estacionamiento de la radio se pueden establecer en pies o metros"
"dependiendo de la configuración de preferencias."

"Nota para FS9:"

"FS9 utiliza el valor de radio definido en el \"model.mdl\"-archivo para hacer coincidir a un estacionamiento"
"tintas. El lugar de estacionamiento debe ser ligeramente mayor, a continuación, el radio de model.mdl."

"Nota para FSX:"

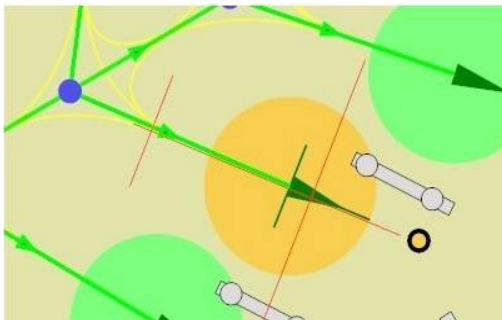
"FSX utiliza el valor de envergadura media convertido a metros, a continuación, busca un lugar de estacionar
"un poco más grande para el avión encajar."

"§" **"Tee desvíos: ambos FS9 y FSX tienen un \"estacionamiento T\", que se utiliza para posicionar"**
"aviones cuando estacionan."

"En ADEX la posición predeterminada de la camiseta puede ser llevada adelante"
"y 3 camisetas adicionales pueden agregarse. (para FSX solamente)"



"FS9 muestra el tee de estacionamiento en el centro rampas y puertas"



"Para el tráfico de AI, tee desplazamientos no tienen prácticamente ningún impacto, porque los aviones tienen
"puntos de referencia diferente y no siempre es la rueda delantera."

"§" **"Aerolíneas: se trata de una tabla de consulta para otras clases de aviación y aerolíneas. Cuando usted"**
"Seleccione una entrada de la lista, por ejemplo, una aerolínea en particular, el código de aparcamiento para"
"aerolínea se insertará en el campo de códigos de estacionamiento. Puede repetir esto para insertar"
"códigos adicionales si es necesario."

"§" **"Códigos de estacionamiento estacionamiento códigos permiten asignar puertas a compañías aéreas es"**
"aviones designados. Esto requiere que coinciden con los códigos que deben figurar en el archivo aircraft.cfg"
"el avión se desea estacionamiento en las puertas. Múltiples códigos pueden introducirse en este"

"campo separados por comas o espacios para especificar otras aerolíneas que también pueden utilizar el"

"Aparcamiento si está disponible. Puede escribir los códigos directamente en este cuadro, si sabes"

"ellos ya, o puede utilizar la lista de selección para buscar por nombre de titular de un código y"

"Inserte el código. Es mejor utilizar códigos de aerolínea ICAO siempre que sea posible mantener un"

"norma común."

"11.5.5 Lista de estacionamiento"

"Una lista de estacionamiento rampas y puertas está disponible bajo listas > Parking."



"La lista contiene todos los estacionamientos del aeropuerto, así como el número de aparcamiento, radio, partida, y"

"aerolínea designada."

"Rampas de estacionamiento y vehículo de combustible sólo están disponibles en ADEX/FSX"

Parking

| Index | Type | Name | No. | Radius Meters | Heading | Airlines |
|-------|---------------|---------|-----|---------------|---------|----------|
| 004 | RAMP_CARGO | PARKING | 003 | 50.00 | 359.5 | |
| 005 | RAMP_CARGO | PARKING | 004 | 50.00 | 088.7 | |
| 006 | RAMP_CARGO | PARKING | 005 | 50.00 | 210.0 | |
| 007 | RAMP_CARGO | PARKING | 006 | 50.00 | 210.0 | |
| 008 | RAMP_CARGO | PARKING | 007 | 50.00 | 210.0 | |
| 009 | VEHICLE | PARKING | 008 | 5.00 | 210.0 | |
| 010 | RAMP_CARGO | PARKING | 009 | 50.00 | 271.3 | |
| 011 | RAMP_CARGO | PARKING | 010 | 50.00 | 271.3 | |
| 012 | FUEL | PARKING | 011 | 10.00 | 350.5 | |
| 013 | RAMP_CARGO | PARKING | 012 | 50.00 | 000.3 | |
| 014 | RAMP_CARGO | PARKING | 013 | 50.00 | 000.3 | |
| 015 | RAMP_CARGO | PARKING | 014 | 50.00 | 000.3 | |
| 016 | GATE_MEDIUM | GATE_C | 022 | 23.00 | 000.3 | |
| 017 | GATE_MEDIUM | GATE_G | 128 | 23.00 | 000.3 | |
| 018 | RAMP_GA_LARGE | PARKING | 015 | 18.00 | 000.3 | |

Count: 211

Buttons: Randomize, Original, Export, Preview, Print, Edit, Close

Annotation: A red line with arrows points to rows 009 and 012. Text "not available in ADE9/FS9" is written next to row 011.

"Figura 39 - lista de estacionamiento"

"11.5.6 Aleatorizar estacionamiento"

"ADE9X permite aleatorizar estacionamiento en el aeropuerto para impedir que los aviones de AI amanojado"
"juntos en una terminal o en un área de una terminal. Este racimo se produce debido a cómo el FS"
"determina dónde estacionar aviones de AI."

"Para aleatorizar el aparcamiento del aeropuerto, presione el botón aleatorio en el cuadro de diálogo de lista de estacionamiento"
"Puede pulsar este botón tantas veces como desee. Sin embargo, si desea volver a la"
"inicial de la orden, presione el botón Original. Para seleccionar manualmente el orden de estacionamiento, puede arrastrar"
"y colocar las rampas de estacionamiento y las puertas en la lista."

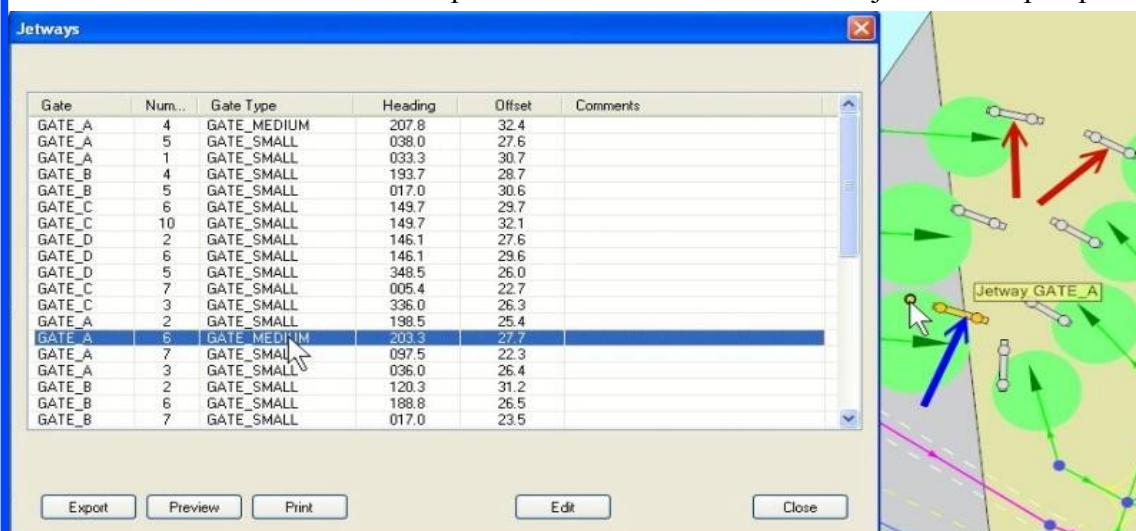
"11.6 Fingers"

"11.6.1 Pasarelas en FS9"

"En el FS9 no existen pasarelas animados."
"Pasarelas son objetos de biblioteca sólo ordinarios"

"11.6.2 Pasarelas en FSX"

"Existen dos tipos de pasarelas que podrías ver en FSX: animado y no animado."
"Tipos de dibujos animados no son probablemente sólo objetos de biblioteca. Sin embargo, ofrece FSX animado"
"pasarelas que puede agregar a su aeropuerto. También pueden tener un efecto significativo"
"velocidades de fotogramas, muchos de ellos sólo aparecen en paisajes muy densos o densa"
"configuración de complejidad. Para asegurarse de que usted verá todas las pasarelas en un aeropuerto de existencia"
"Configuración de complejidad de paisaje a densa."
"Pasarelas deben ser asociados con lugares de estacionamiento. Tan ADE sólo le permitirá agregar"
"Si tienes un lugar de estacionamiento seleccionado en primer lugar. Para agregar una pasarela, seleccione la rampa"
"puerta y elija Agregar > contarían en el menú contextual."
"Sólo debe haber uno que pasarelas asignan a cada rampa o puerta, y mantendrá ADE"
"te de la adición de un segundo. Un problema potencial con pasarelas es que puede ubicarse"
"muy lejos de su estacionamiento asignado. Esto puede resultar en pasarelas no conectada trundling"
"a través de un aeropuerto para llegar a un avión. Esto puede parecer divertido pero no es deseable. E"
"Buscador de errores le avisará si un pasarelas se encuentran demasiado lejos de su rampa o puerta."

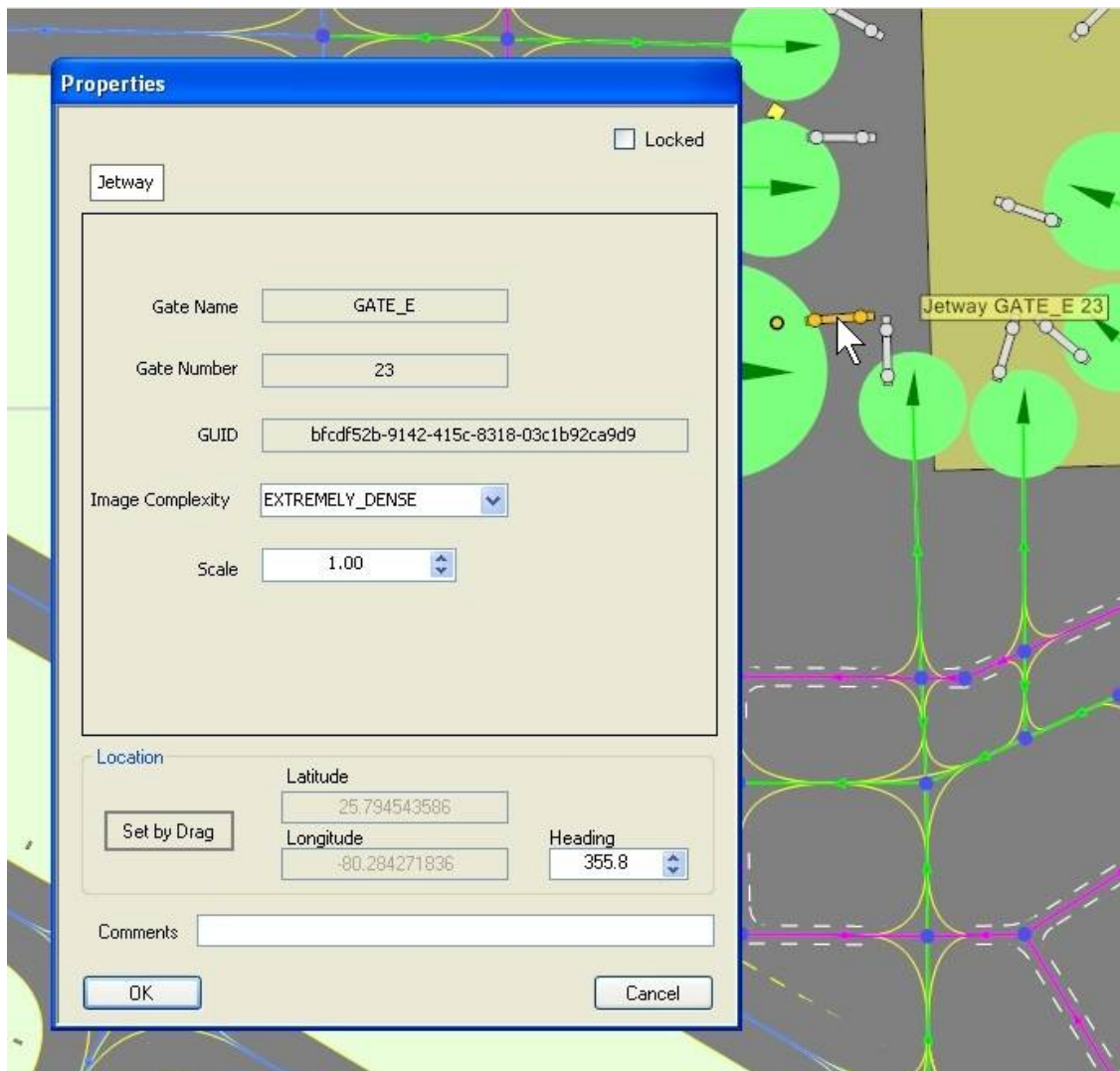


| Gate | Num... | Gate Type | Heading | Offset | Comments |
|--------|--------|-------------|---------|--------|----------|
| GATE_A | 4 | GATE_MEDIUM | 207.8 | 32.4 | |
| GATE_A | 5 | GATE_SMALL | 038.0 | 27.6 | |
| GATE_A | 1 | GATE_SMALL | 033.3 | 30.7 | |
| GATE_B | 4 | GATE_SMALL | 193.7 | 28.7 | |
| GATE_B | 5 | GATE_SMALL | 017.0 | 30.6 | |
| GATE_C | 6 | GATE_SMALL | 149.7 | 29.7 | |
| GATE_C | 10 | GATE_SMALL | 149.7 | 32.1 | |
| GATE_D | 2 | GATE_SMALL | 146.1 | 27.6 | |
| GATE_D | 6 | GATE_SMALL | 146.1 | 29.6 | |
| GATE_D | 5 | GATE_SMALL | 348.5 | 26.0 | |
| GATE_C | 7 | GATE_SMALL | 005.4 | 22.7 | |
| GATE_C | 3 | GATE_SMALL | 336.0 | 26.3 | |
| GATE_A | 2 | GATE_SMALL | 198.5 | 25.4 | |
| GATE_A | 5 | GATE_MEDIUM | 203.3 | 27.7 | |
| GATE_A | 7 | GATE_SMALL | 097.5 | 22.3 | |
| GATE_A | 3 | GATE_SMALL | 036.0 | 26.4 | |
| GATE_B | 2 | GATE_SMALL | 120.3 | 31.2 | |
| GATE_B | 6 | GATE_SMALL | 188.8 | 26.5 | |
| GATE_B | 7 | GATE_SMALL | 017.0 | 23.5 | |

"Figura 40 - lista de pasarelas"

"Puede asignar una pasarela a rampas y puertas en ADEX y FSX. En el mundo real,"
"pasarelas sólo estaría presente en puntos de tipo de puerta y no en otros tipos."

"Cuando elige agregar una pasarela, se abrirá el cuadro de diálogo de propiedades de pasarelas."



"No hay demasiadas propiedades para cambiar de una pasarela. No se puede (y en cualquier caso"

"no se debe) cambiar el nombre de puerta y configuración de número. También FSX proporciona sólo uno"

"modelo de las pasarelas animado por lo que se fija el GUID. Puede cambiar la imagen"

"Si lo desea pero ten en cuenta que podría afectar un montón de pasarelas en el aeropuerto de complejidad"

"velocidades de fotogramas. De forma predeterminada, ADE establece esta densa. Cambiar un poco la escala si usted"

"quieren las pasarelas ligeramente mayor o menor. ADE funciona el título basado en el"

"partida del lugar de estacionamiento. Se puede cambiar"

"aquí o utilice el ratón (véase infra)."

"Una vez realizados los cambios haga clic en Aceptar para"

"completar la adición"

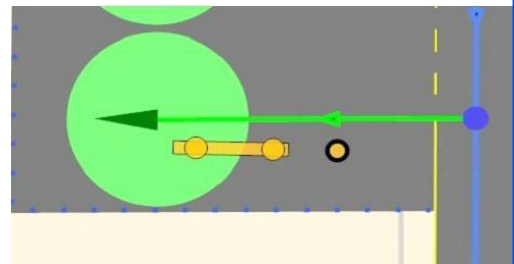
"Por último, arrastre las pasarelas a la posición correcta"

"Si es necesario se puede cambiar su partida con el"

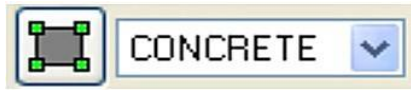
"controlador de giro"

"Si necesita modificar o eliminar una pasarela, puede"

"hacerlo igual que cualquier otro elemento en ADE"



"11,7 Delantales de"



"Delantales son extensiones de hormigón u otros materiales que pueden estacionar en o de taxi sobre aviones."

"Superficies de delantal no sirven sólo para áreas de estacionamiento, puede utilizarse en cualquier lugar en un aeropuerto"

"piezas adicionales de pavimento son necesarios, tales como para ensanchar una calle de rodaje para un área de espera,

"alrededor de bahías en las pistas, o para ampliar uniones."

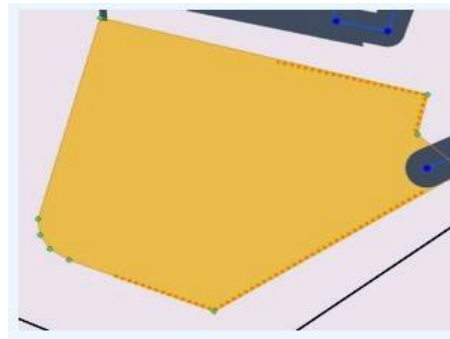
"Delantales están hechos de polígonos formados a partir de segmentos de línea recta. Debe tener un polígono en"

"menos tres segmentos pero puede tengan potencialmente cientos de segmentos. Voluntad de polígonos de delantal"

"siempre ser dibujados debajo de rodaje y pistas de aterrizaje en FS9 y FSX, y no hay manera de hacer"

"ellos aparecen encima de tales objetos. Delantales no tienen marcas propias sino rodaje"

"marcadores aparecerán encima de delantales. Delantales también pueden tener luces de borde."



"Un polígono puede ser esencialmente cualquier forma o complejidad tan larga como lo tiene sólo uno cerrado área"

"Si alguno de los segmentos de un polígono cruzar entre sí, formando así dos mineral más independiente"

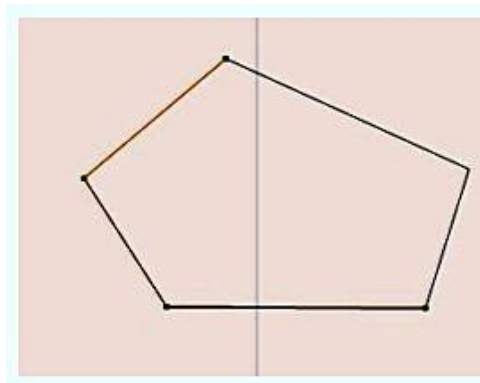
"se rellenará zonas cerradas, sólo uno de los ámbitos cerrados y la forma real de la"

"delantal superficie será impredecible."

"11.7.1 Creación de delantales"

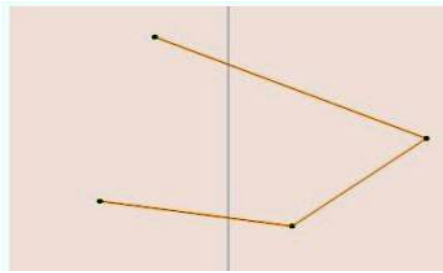
"Para dibujar un polígono delantal seleccione el icono de delantal de la barra de herramientas. El puntero del ratón será"

"cambiar el delantal dibujo símbolo."



"Haga clic en la ventana donde desea crear el vértice inicial; Esto iniciará el polígono"

"dibujar una línea y modo seguirá el puntero del ratón. Puede pulsar y arrastrar o....."



".. solo y pasar al siguiente punto y haga clic en nuevo. En el primer caso, como se muestra arriba,"
 "ADE9X sacará un contorno del polígono delantal y en el segundo caso será dibujar líneas"
 "conectar los puntos mientras hace clic."

"Para terminar de dibujar un polígono delantal puede utilizar uno de dos métodos:"

- "§" "Puede mover el cursor sobre el primer nodo: asegúrese de que la información sobre herramientas muestra el v
 "indica que son de hecho sobre el vértice: y, a continuación, haga clic en."
- "§" "Haga doble clic para el último vértice de la plataforma. En este caso no es necesario cerrar la"
 "Polígono."

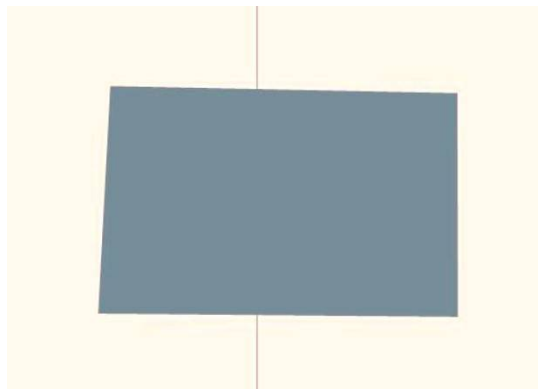
"El método preferido es hacer clic en las posiciones de vértice uno a la vez sin arrastrar y, a continuación"

"Haga doble clic en la última. En cualquier caso, puede ajustar los vértices arrastrando, agregar"

"nuevos o eliminar viejos en cualquier momento después de que se dibuja el delantal. También se pueden arrastrar delan

"como un todo. Una vez finalizado el delantal rellenará con el color que representa la superficie por defecto"

"tal como se establece en la lista a la derecha del icono del delantal"



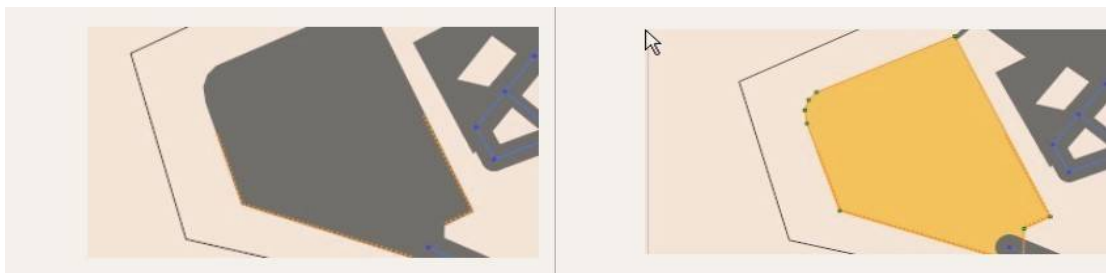
"11.7.2 Utilizando formas Helper"

"Puede utilizar las formas de ayuda para crear las estructuras básicas de delantal # acText137 per formas"

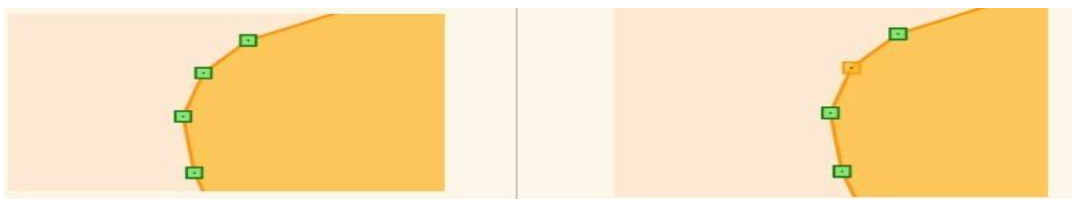
"para obtener más información sobre cómo utilizar las formas de ayuda."

"11.7.3 Seleccionando delantales"

"Para seleccionar un delantal todo simplemente haga clic en su superficie"

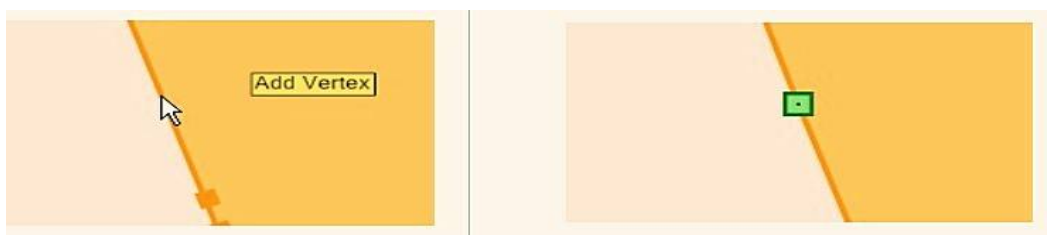


"Para seleccionar un vértice individual, seleccione la pista y, a continuación, haga clic en el vértice cuando la punta de la muestra de vértice"



"11.7.4 Insertar vértices"

"Para agregar un nuevo vértice, coloque el cursor (en modo de puntero) sobre el borde donde desee las ponga el nuevo vértice. Si no es bastante en el lugar correcto puede seleccionarlo y arrastre más tarde. Cuando consulte la información sobre herramientas 'Agrega vértice' use Ctrl y haga clic en Agregar."



"11.7.5 Eliminar delantales"

"Seleccione la pista y, a continuación, utilizar la tecla Supr o seleccione Eliminar objeto en el contexto del menú. Si elimina por error un delantal, utilizar deshacer para restaurarlo."

"Para eliminar un vértice, simplemente selecciónelo y elimínelo. El borde del delantal a curarse. Nota que usted no puede deshacer eliminar un vértice, pero usted puede agregar siempre una nueva. Si elimina un vértice de un delantal que contiene sólo tres vértices, entonces usted eliminará el delantal puesto delantales deben tener en menos tres vértices. No podrá deshacer el delantal pierde en este caso."

"11.7.6 Mover delantales"

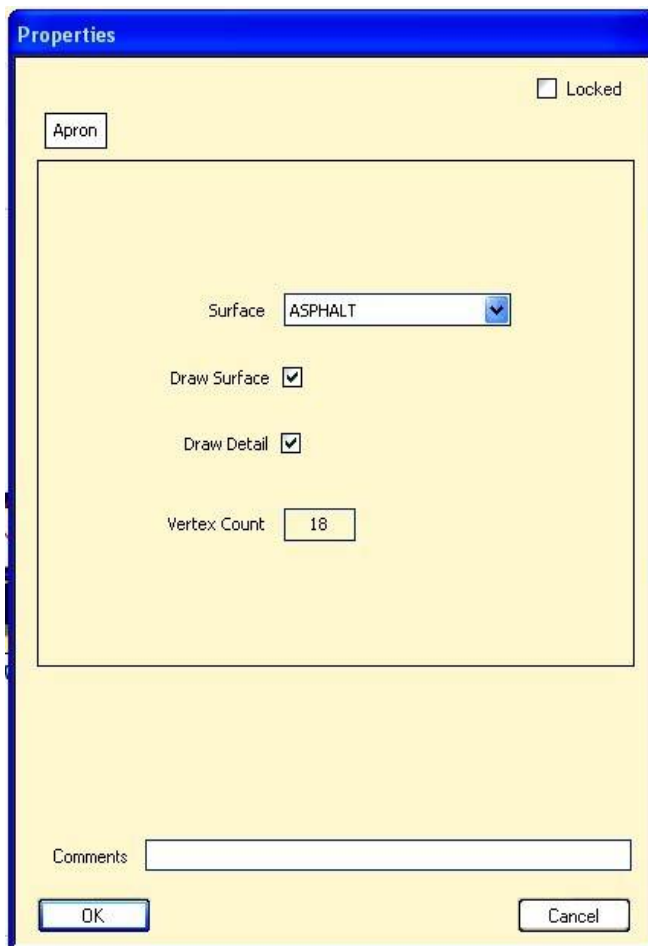
"Para mover la plataforma completa, seleccione el delantal, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el delantal. Puede deshacer el movimiento utilizando deshacer y rehacer el movimiento utilizando rehacer. Si no se puede a continuación un delantal, compruebe que no está bloqueado o como un objeto o tienen el nivel de proyecto de bloqueo de delantales (Lock => delantales)."

"Para mover los vértices delantal, seleccionar un vértice, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el vértice. Va a cambiar la forma de la plataforma mientras arrastra. No se puede deshacer un arrastre de vértice."

"11.7.7 Delantal propiedades"

"Para ver las propiedades de un delantal, o bien haga doble clic en el delantal o seleccione el delantal y seleccione 'Editar objeto' en el menú contextual."

"El cuadro de diálogo de propiedades de delantal contiene cuatro propiedades de delantal, de los cuales tres son editables."

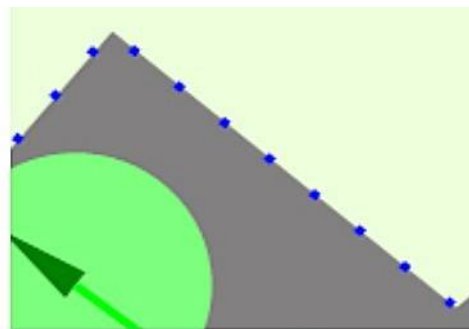
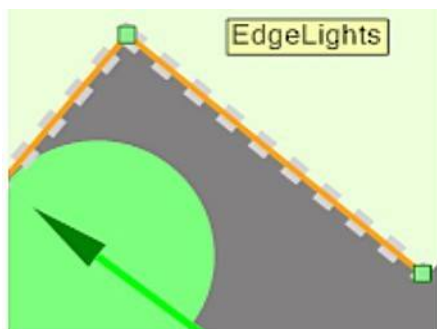


- "§" "Superficie: esta propiedad especifica la textura de superficie de la plataforma"
- "§" "Dibujar superficie: dibuja la superficie delantal; Sin embargo, esta propiedad no se utiliza por"
"FS9 Y FSX"
- "§" "Dibujar detalles: dibuja la textura de detalle delantal; Sin embargo, esta propiedad no se utiliza por"
"FS9 Y FSX"
- "§" "Vértice Count: el número de vértices de delantal"

"11,8 Luces de borde de delantal"

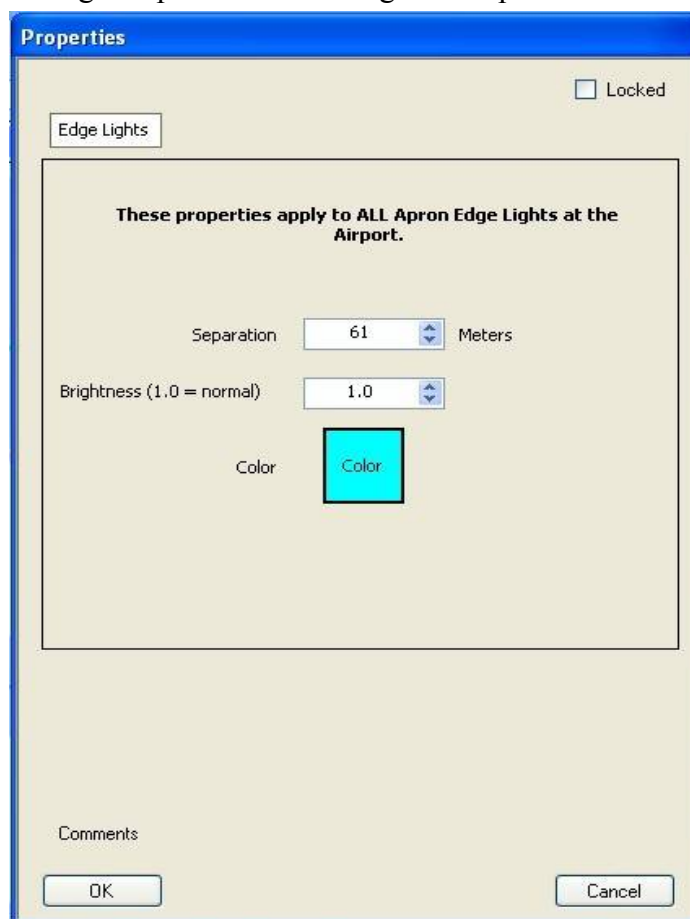


"Añadir luces alrededor de delantales con luces de borde de plataforma. Luces de borde se puso abajo en tiras, y"
"a diferencia de los delantales propios, no tienen estas tiras formar polígonos cerrados."



"Para dibujar las luces de borde, seleccione el icono de luz de borde de la barra de herramientas. El puntero del ratón se cambia a un símbolo de plano. Usar la misma técnica para crear un delantal salvo que usted"
 "generalmente no se encierran las luces. Asegúrese de que haga doble clic en el punto final para crear el borde"
 "luces. En ADE9X, aparecen como una cadena de puntos azules."

"Parámetros de luces de borde de delantal no pueden cambiarse a través de XML en este momento; Sin embargo puede ahora hacerlo cuando sea necesario en función de la configuración de usuario. Para cambiar las propiedades de luz de borde de delantal seleccione una cadena de luz de delantal y abrir el cuadro de diálogo Propiedades. Note que esto modifica las propiedades para las luces de borde de delantal en un aeropuerto. No es posible cambiarlas individualmente. El cuadro de diálogo Propiedades tiene el siguiente aspecto:"



"Figura 42 - cuadro de diálogo de propiedades de luz de borde de plataforma"

"En el cuadro de propiedad pueden cambiarse tres propiedades de luz de borde:"

- "§" **"Separación: separación es la distancia entre las luces de una cadena de luces. Gracias a"**
 "ayuda de Don Grovestine, estos ahora deben siempre tener una luz inicial y final, aunque"
 "como resultado, la separación de luces en diferentes aristas (líneas entre puntos de vértice) puede"
 "ser ligeramente diferente. El valor predeterminado para todos los aeropuertos de existencias es 200 (60.96 me
- "§" **"Brillo: brillo es brillante como las luces aparecen. 1.0 es el brillo predeterminado."**
 "Aumentar el valor de las luces más brillantes y disminución de luz tenue."
- "§" **"Color: haga clic en el área de color para abrir un selector de color y seleccione el nuevo color."**
 "El color predeterminado es azul."

"Los valores de propiedad luz de borde se guardan en el archivo ADE9X. ADE9X a leer los valores de color y"
 "brillo de un archivo de .bgl pero siempre por defecto la separación a 200 pies ADE9X no"

"11,9 Pistas de"

"11.9.1 Pista lista"

The screenshot shows the "Runways" dialog box from the software. It features a table with the following columns: ID, Heading, Length Meters, Width Meters, Surface, XWind, and Comments. The table contains two rows of data:

| ID | Heading | Length Meters | Width Meters | Surface | XWind | Comments |
|-------|---------|---------------|--------------|------------|-------|----------|
| 16/34 | 164.2 | 3597.9 | 45.1 | Bituminous | False | |
| 11/29 | 116.0 | 3494.2 | 45.1 | Bituminous | False | |

Below the table is a horizontal scrollbar. At the bottom left, it says "Count: 2". On the right side, there are controls for "Zoom %" (set to 200) and a checked checkbox for "Center on Object". At the very bottom, there are several buttons: "Export", "Preview", "Print", "AddXWind", "Edit", and "Close".

"La lista de aeropuerto contiene el ID (identificador de pista) o encabezado de pista, longitud de pista y"
 "ancho, superficie de la pista, y si se trata de una pista de viento cruzado. Para obtener más información acerca de"
 "Agregar una pista de viento cruzado, consulte la sección 11.14 viento cruzado pistas."

"11.9.2 Crear pistas"

"116"

"11.9.3 Propiedades de pista"

"La ficha de pista es la ficha de propiedades principales, y es aquí donde se puede seleccionar la pista"

"número y designador para los extremos primarios y secundarios, así como la superficie de la pista,"

"dimensiones, ubicación y partida. Una vez que asigne el número de pista principal y"

"designación, ADE9X determinará el valor recíproco de la pista secundaria"

"automáticamente. Además, tenga en cuenta que cambiar el número de pista y el indicador no"

"cambiar el encabezado de la pista actual."

The 'Properties' dialog box is shown with the 'Runway' tab selected. It includes a 'Locked' checkbox. The 'Primary' section has 'Number' set to 'R11' and 'Designator' set to 'NONE'. The 'Secondary' section has 'Number' set to 'R29' and 'Designator' set to 'NONE'. The 'Description' section has 'Surface' set to 'BITUMINOUS', 'Width' set to '45.1 Meters', and 'Length' set to '3493.9 Meters'. The 'Location' section has 'Latitude' set to '48.115930595', 'Longitude' set to '16.554491669', 'Alt [Feet]' set to '600.00', and 'Heading' set to '115.970001'. There is a 'Set By Drag' button and a 'Comments' field. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

"Figura 44 - cuadro de diálogo Propiedades de pista"

"Para mover la ubicación de la pista, o bien editar la información de ubicación en esta ficha o seleccione y arrastre"

"la pista en la pantalla principal. Para rotar la pista, tendrá que cambiar la pista"

"Partida en esta ficha."

"11.9.4 Eliminar una pista"

"Para eliminar una pista de aterrizaje, selecciónelo y pulse la tecla Supr."

"ADE9X elimina la pista por lo que se ha ido."

"FS permite la eliminación de pistas de aterrizaje. Sin embargo no permite la eliminación de existencias ILS."

"Por lo tanto, eliminar una pista deja el stock ILS detrás como \"huérfana ILS\". ¿Cómo son"

"tratados se explica en el # Páginas"[142]

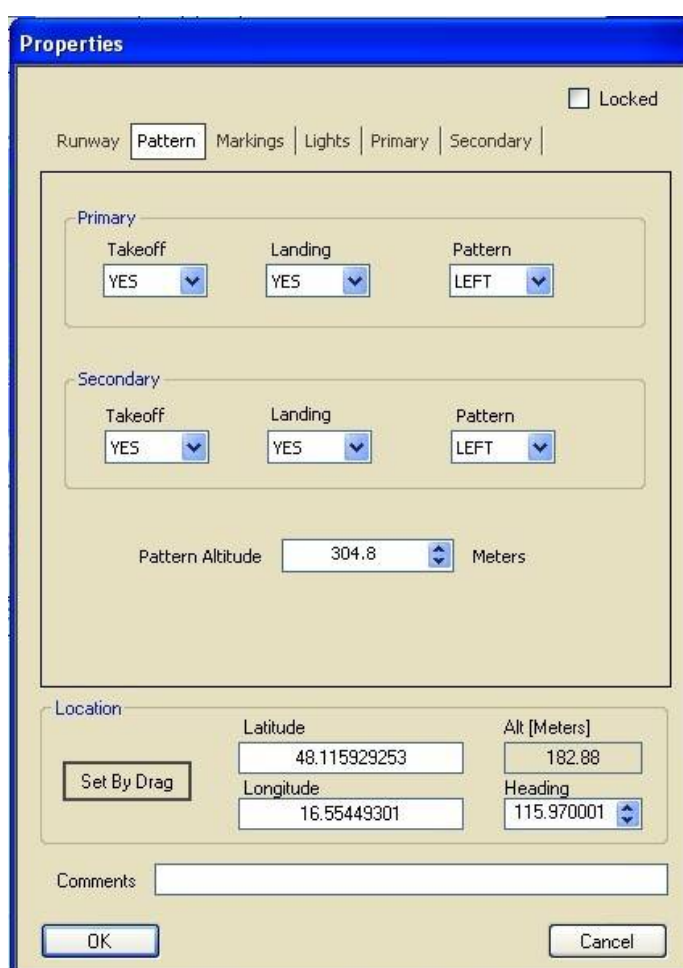
"Hacer hincapié en este punto: Si elimina una pista de material, el material asociado localizadores\29,99"
"no lo hará y no puede eliminarse del FS9 o FSX. Permanecen visibles en el mapa de FS y"
"GPS pantallas aunque la pista se ha ido."

"Por lo tanto, se emitirá una advertencia por ADE9X, que no debe eliminar una pista de material con"
"un asociado ILS o navaid."



"11.10 Pista patrones"

"La ficha de propiedades de pista patrón le permite controlar sus pistas sean abierto\cerrado"
"para despegues y aterrizajes y para seleccionar la dirección de patrón y altitud en su aeropuerto."



"Figura 45 - pista propiedades, ficha de patrón"

"Hay cuatro valores que pueden seleccionarse desde bajo el despegue y el aterrizaje: sí, No, True, y"
 "Falsa. En FS9 y FSX, sí no = True y = False. Por lo tanto, si desea cerrar un extremo de su"
 "pista para despegues y aterrizajes, puede seleccionar o No o falso."

"La altitud de patrón selecciona se basa en la altura por encima del nivel del suelo o AGL, no la"
 "distancia por encima del nivel del mar, o Ciencias. FS utiliza este valor para aviones pequeños de AI GA durante"
 "Procedimientos Touch-and-VFR; Sin embargo, la altitud de patrón diferirá para grandes aviones de AI o"
 "aviones volando a una altitud de plan de vuelo predeterminado."

"11.11 Marcadores de pista"

"Utilice la ficha marcadores para establecer las marcas que desea ver en la pista. Muestra de ADE9X"
 "las principales marcas tales como números, umbrales, saturaciones, umbrales de desvío, líneas y con el objetivo de"
 "bares. Otros marcadores no aparecen en la versión actual."

The screenshot shows the 'Properties' dialog box with the 'Markings' tab selected. The 'Markings' tab is highlighted in the top navigation bar. The 'Markings' section contains two columns of checkboxes. The left column includes: Edge Lines (checked), Threshold Stripes (checked), Fixed Distance (checked), Touchdown (checked), Center Line (checked), Ident (checked), Precision (checked), Edge Pavement (checked), Single End (unchecked), and Primary Closed (unchecked). The right column includes: Secondary Closed (unchecked), Primary STOL (unchecked), Secondary STOL (unchecked), Alternate Threshold (unchecked), Alternate Touchdown (unchecked), Alternate Fixed Distance (unchecked), Alternate Precision (unchecked), Leading Zero Ident (unchecked), and No Threshold End Arrows (unchecked). A red box highlights the 'Alternate' options, and a red arrow points to the text 'not available in FS9'.

Location

Set by Drag

Latitude: 38.939543031

Longitude: -77.436215132

Alt [Meters]: 95.10

Heading: 0.660000

Comments

OK Cancel

"Figura 46 - propiedades de pista, la ficha marcadores"

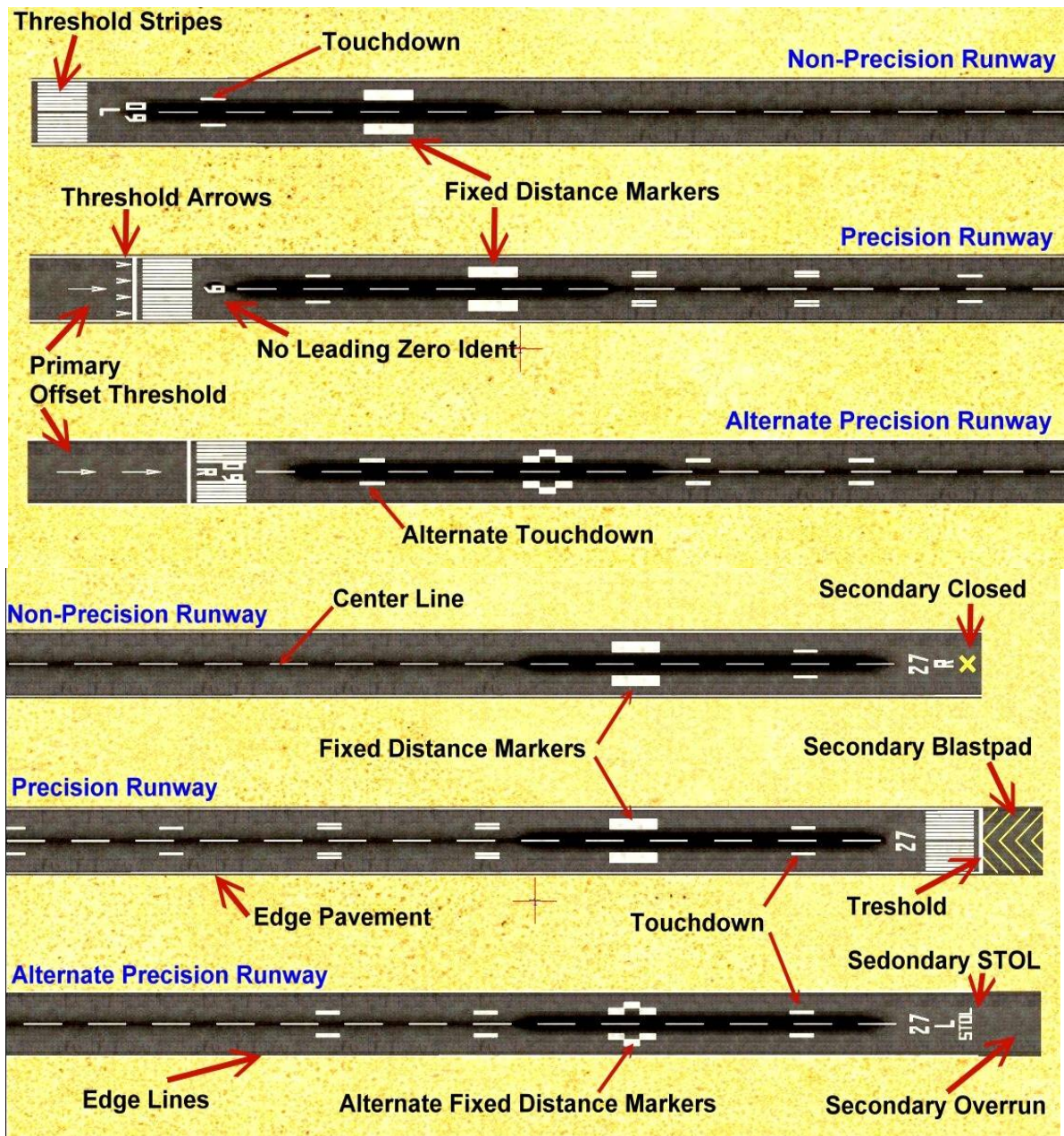
"A continuación se describen brevemente estas marcas distintas:"

- "§" "Líneas de borde, agrega blanco luces en ambos bordes de la pista"
 - "§" "Umbral rayas – agrega blanco rayas paralelas en ambos extremos de la pista"
 - "§" "Distancia: fija agrega con el objetivo de punto de bares a la pista a una distancia determinada"
 - "§" "Touchdown: esta casilla agrega dos o más bandas paralelas en la pista"
"zona de touchdown"
 - "§" "Centro de línea: proporciona una línea en el centro de la pista que corre a lo largo de la"
"pista"
 - "§" "Ident: suma los números de pista en cada extremo de la pista"
 - "§" "Precisión: precisión la selección provoca la línea central para sacarse más amplio y la última"
"2.000 pies de luces de borde para ser amarillo"
 - "§" "Borde de pavimento – agrega una franja de la superficie de la pista fuera de las líneas de borde de pista"
 - "§" "Final individual: si se selecciona esta opción, marcadores de pista sólo aparecerá en las primarias"
"final de la pista"
 - "§" "Primario y secundario cerrado: dibuja una x en lugar de franjas de umbral, pero no"
"realmente cerca de la pista a AI. Estado de las reglas de FAA que una pista no puede cerrarse a solo"
"uno de los extremos; debe ser cerrado en ambos extremos, lo cual requerirían tanto la primaria y"
"secundarias marcas cerradas a comprobarse. Esto también puede aplicarse en otros países."
 - "§" "Primario y secundario STOL – agrega \"STOL\" (despegue corto y aterrizaje) en lugar de la"
"rayas de umbral."
- "§" "Alternas (umbral, Touchdown, distancia fija, precisión) – estos cuatro primeros"
"marcas nos marcas reemplazar con marcas internacionales del mismo nombre"
 - "§" "Líder cero Ident: esta casilla agrega un \"0\" en frente de la pista de un solo dígito"
"números (por ejemplo, la pista 9 se convertiría en pista 09)"
 - "§" "Ningún umbral final flechas: suprime las flechas en el umbral de pista"
"ADEX FSX sólo"

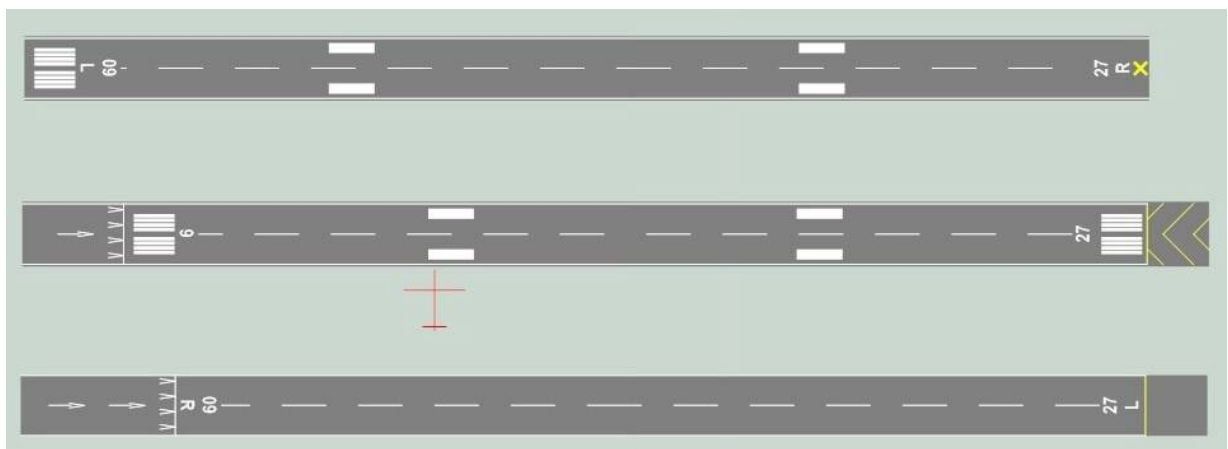
"Tenga en cuenta que FS9 y FSX no mostrará algunas de estas marcas si la pista es más corta que"
"2.000 6.500 msnm. Además, hay varios interdependencias en FS9 y FSX entre los distintos"
"marcas y propiedades de pista:"

- "§" "Si agrega un umbral de desplazamiento (consulte primaria ∨ secundaria ficha por debajo) y anule la selección de"
"Sin flechas de umbral final marcado, mostrará sólo las flechas en el umbral de pista"
- "§" "Si agrega una saturación (ver primaria y secundaria ficha por debajo), marcas de borde de pavimento"
"no aparecerán"
- "§" "Cuando se utiliza el cerrado primario y secundario o primario∨secundario STOL"
"no aparecerán marcas, las franjas de umbral marcado"
- "§" "FS9 y FSX no sacarán marcadores de precisión y precisión alternativo correctamente si la"
"la pista es más corta que 2.000 6.500 msnm."

"Aquí son dos ilustraciones que muestran cómo aparecen las diversas marcas de pista:"



"Marcas de una pista como dibujado por FS9 y FSX"



"Marcas de una pista como dibujada por ADE9X"

"11.12 Luces de pista de"

"Puede establecer la disposición de las luces de pista de la pista en la ficha de luces de la pista"

"ventana de propiedades. Esto incluye la iluminación de la pista y la iluminación del enfoque de cada extremo del"

"la pista de aterrizaje."

The screenshot shows a 'Properties' dialog box with a blue title bar. Inside, there's a 'Locked' checkbox at the top right. Below it are tabs: 'Runway', 'Pattern', 'Markings', 'Lights' (selected), 'Primary', and 'Secondary'. The 'Lights' section is divided into three main areas: 'Secondary Approach Lights', 'Runway', and 'Primary Approach Lights'. Each area has a checked checkbox and several configuration options. 'Secondary Approach Lights' includes 'Type' (ALSF2), 'Strobes' (15), 'End Lights' (checked), 'REIL' (checked), and 'Touchdown' (checked). 'Runway' includes 'Edge Lights' (HIGH), 'Center Lights' (HIGH), and 'Center Red' (checked). 'Primary Approach Lights' includes 'Type' (ALSF2), 'Strobes' (15), 'End Lights' (checked), 'REIL' (unchecked), and 'Touchdown' (unchecked). Below these is the 'Location' section with a 'Set By Drag' button, 'Latitude' (48.115929253), 'Longitude' (16.55449301), 'Alt [Meters]' (182.88), and 'Heading' (115.970001). At the bottom is a 'Comments' text field and 'OK' and 'Cancel' buttons.

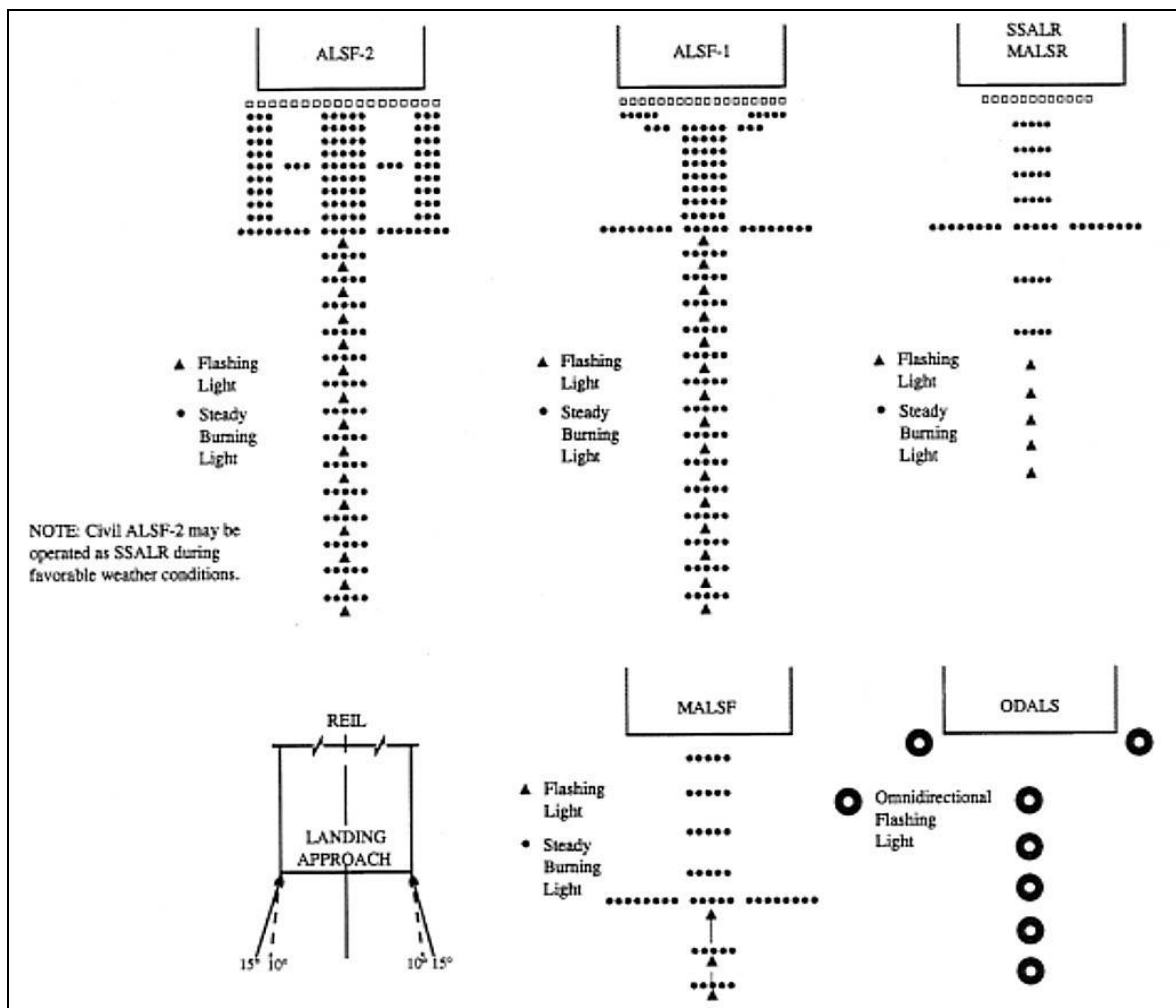
"Figura 47 - propiedades de pista, luces ficha"

"Hay 13 tipos de luces de aproximación a elegir:"

- "§" **"ODALS (sistema de luz de enfoque omnidireccional): proporciona una orientación de círculo y"**
 - "identificación visual del final de la pista para aterrizaje de aviones y más enfoque"
 - "mejorar la seguridad operacional de los aeropuertos grandes y pequeños"
- "§" **"MALS (intensidad media sistema de iluminación de aproximación): proporciona una iluminación visual"**
 - "ruta de acceso para aterrizaje de aviones. Este sistema puede utilizarse cuando no es un enfoque de precisión"
 - "disponible o justificados."
- "§" **"MALSF (mediana intensidad enfoque sistema de iluminación con destellos secuenciados):"**
 - "Igual MALS pero equipado con tres destellos secuenciados con el exterior"
 - "tres barras de luces del sistema. Este sistema es utilizado en lugares donde acercarse área"
 - "existen problemas de identificación."
- "§" **"MALSR (mediana intensidad enfoque sistema de iluminación con alineación de pista"**

- "Luces indicadoras [ferrocarril]: un sistema de tipo de economía utilizado para instrumentos de precisión**
 "enfoques de una configuración de categoría I (un ILS enfoque procedimiento que proporciona"
 "enfoque a una altura de decisión de no menos de 200 pies)."
- "§" **"SSALF (simplificado sistema de iluminación de enfoque corto con destellos secuenciados):"**
 "Un sistema de luces de intensidad media, marcando la línea central de pista extendida para"
 "1.400 pies el sistema presenta al piloto la ilusión de una bola de luz que viaja desde el"
 "exterior final del sistema (1, 400 pies) hasta un punto 1.000 ft desde el final de la pista. A"
 "indicador especial marca un punto de 1.000 ft desde el final de la pista. Una fila de verde"
 "luces indica la pista de umbral."
- "§" **"SSALR (breve enfoque iluminación sistema simplificado con alineación de pista"**
"Luces indicadoras [ferrocarril]: instalación A SSALS con destellos de secuencia instalado desde"
 "1.600 a 2.400 pies desde el umbral de la pista. Espaciado normal entre luces es de 200 pies."
 "Este sistema ayuda a los pilotos en transición de aproximación de precisión instrumentos de vuelo"
 "Reglas (IFR) a las reglas de vuelo Visual (VFR) para aterrizar."
- "§" **"ALSFI (alta intensidad enfoque sistema de iluminación con destellos secuenciados):"**
 "Proporciona información visual sobre la alineación de pista, la percepción de altura, la orientación de roll, y"
 "referencias horizontales de categoría instrumento enfoque. ALS son una configuración de"
 "señal de luces desde el umbral de aterrizaje y se extiende hasta el área de enfoque un"
 "distancia de 2.400-3, 000 pies para pistas de instrumento de precisión."
- "§" **"ALSFI2 (alta intensidad enfoque sistema de iluminación con destellos secuenciados):"**
 "Proporciona información visual sobre la alineación de pista, la percepción de altura, la orientación de roll, y"
 "referencias horizontales para enfoques de instrumento de categoría II y III."
- "§" **"FERROCARRIL (luces de indicador de alineación pista) – secuenciados destellos ubicados en el"**
 "amplió la línea central de la pista, el primero se encuentra 200 metros más allá del final de enfoque de la"
 "MALs con sucesivas unidades ubicadas en cada intervalo de 200 pies a 2400ft (3000ft para ILS"
 "pendiente de planeo ángulos menos 2.75) desde el umbral de la pista."
- "§" **"CALVERT 1 "**
 "patrón de iluminación que consiste en una línea central de luz con barras horizontales de luz en ejecución"
 "transversalmente a través de ella incluso a intervalos. Este patrón se compone de dos elementos básicos - un"
 "línea de luces hacia el umbral de la pista y luces horizontales para definir la actitud"
 "de la aeronave. El sistema de Calvert no indican un camino definido de glide, pero los anchos"
 "del horizonte de barras son tales que, si un piloto mantiene un planeo que llevarlo a la"
 "correcto toque abajo punto, cada barra aparecerá a ser el mismo ancho que la anterior"
 "como desaparece bajo la nariz de la aeronave. Distancia se indica mediante el uso de luces única"
 "en la línea de Centro para indicar 1.000 pies o menos desde el umbral, luces dobles para 1.000 ft -"
 "luces de 2.000 metros y triple para ft 2.000-3.000 pies."
- "§" **"SALS (alumbrado del enfoque corto): un conjunto de luces de alta intensidad de marcado"**
 "la línea central de pista extendida de 2.400 a 3.000 pies desde el umbral de la pista. El"
 "sistema presenta al piloto la ilusión de una bola de luz que viaja desde el extremo exterior del"
 "el sistema al punto de 1.000 ft desde el final de la pista. Dos filas adicionales de luces"
 "indicar los bordes de la pista de aterrizaje para los último 1.000 ft con indicadores especiales colocados"
 "1, 000 pies, 500 metros y en el umbral de la pista."
- "§" **"SSALS (Simplified corto enfoque sistema de iluminación): matriz de intensidad media"**
 "luces marcando la línea central de pista extendida para 1.400 pies. Un indicador especial marca un"
 "punto 1.000 ft desde el final de la pista. Una fila de luces verdes indica el umbral"
 "pista."

"La siguiente ilustración desde el Manual de información aeronáutica de FAA describe varios tipos de"
 "configuraciones de enfoque:"



"Figura 48 - precisión "

"Luces estroboscópicas de enfoque son una línea de luces estroboscópicas \"ejecutar\" utilizado en frente de algunos si
 "(ODALS, MALSF, SSALF, etc.). Este valor establece el número de luces estroboscópicas en la secuencia."

"Además de los 13 tipos de iluminación de enfoque, puede seleccionar iluminación pista adicional"
 "Opciones:"

- "§" **"Poner fin a las luces – definir el inicio de la pavimentación de pista apta para aviones"**
 "operación. Esta iluminación es normalmente unidireccional rojo, visible desde la dirección de la"
 "pista."
- "§" **"REIL (luces de identificador final de pista): proporcionar identificación rápida y positiva de"**
 "el final de enfoque de una pista particular. El sistema consta de un par de sincronizado"
 "luces ubicadas lateralmente a cada lado del umbral de pista. REILs puede ser"
 "omnidireccional o unidireccional frente a la zona de enfoque."
- "§" **"Las luces de la zona de touchdown (TDZL): indicar la zona de touchdown al aterrizar bajo"**
 "condiciones de visibilidad adversas. Consisten en dos filas de barras luces transversales eliminadas"
 "simétricamente sobre la línea central de la pista. El sistema consiste en quemar constante blanco"
 "luces que inicie 100 metros más allá del umbral de aterrizaje y extienden a 3.000 pies más allá de la"
 "umbral de aterrizaje o al punto medio de la pista, lo que sea menor."

"Junto con el enfoque y la iluminación de la pista, puede seleccionar si desea que el centro de la pista y"
 "luces de borde y puede elegir su intensidad (baja, media o alta). También tiene la opción"
 "entre las luces del centro blanco o rojo."

"11.13 Blast pastillas y compensar los umbrales V VASI"

"Las pista principal y secundaria fichas le permiten colocar blastpads, saturaciones, VASI, PAPI,"
"desplazamiento y umbrales en los extremos de la pista."

"Ficha principal figura 49 - propiedades de pista,"

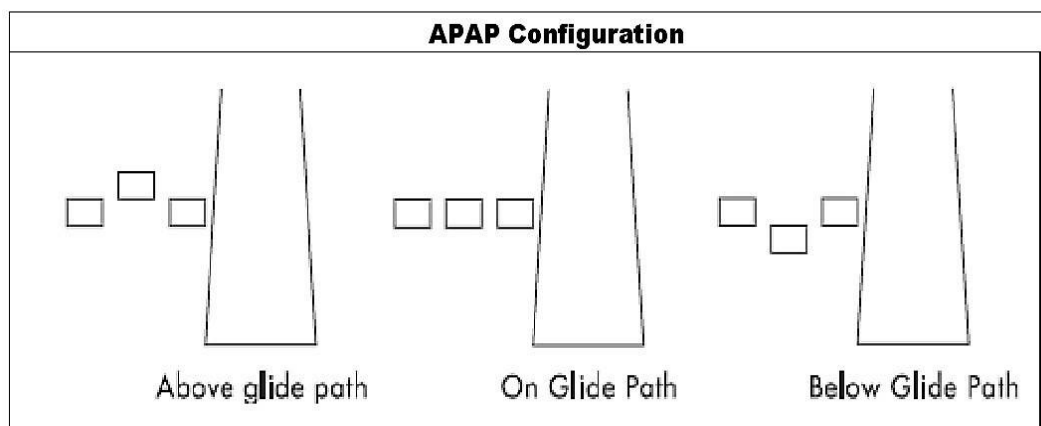
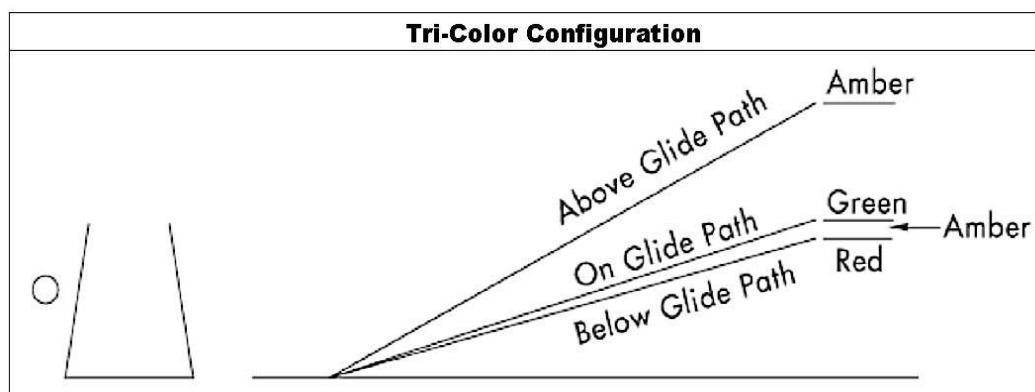
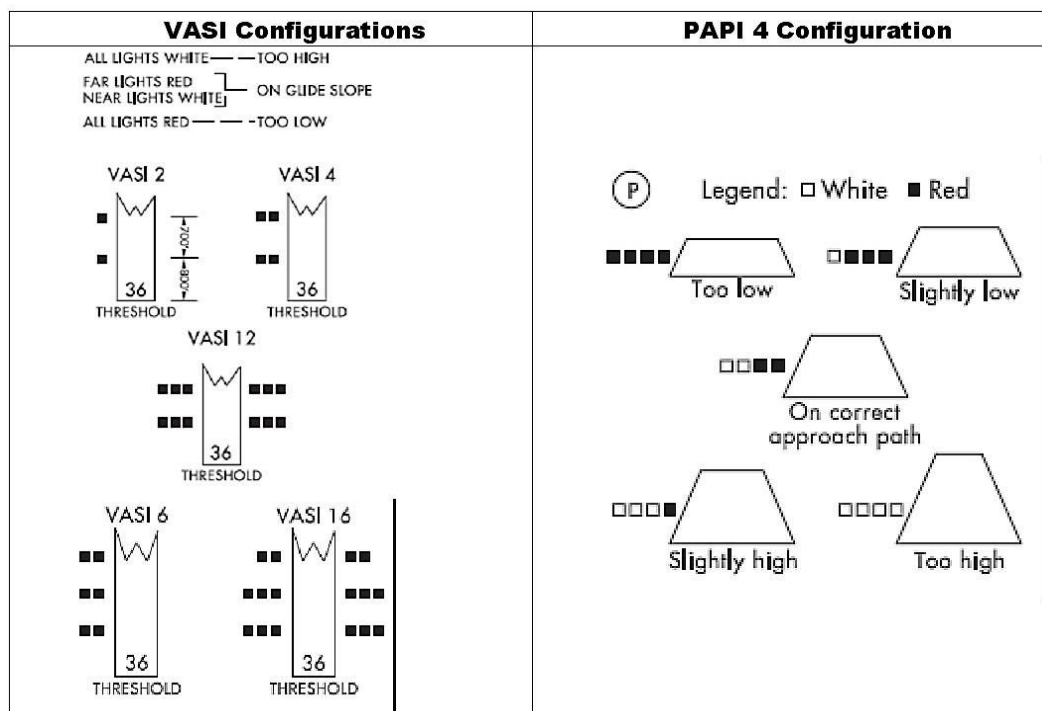
- "§" **"Blast pad – una extensión de la pista que protege el suelo y la pista de la explosión de jet"**
"producido por grandes planos durante el rollo de despegue. Pastillas de explosión a menudo no son tan fuertes como
"principal pavimentada de la superficie de la pista y están marcados con amarillos angulares. Para ver un
"ejemplo de un blastpad, consulte la sección 11.11 pista marcas."
- "§" **"Saturación: una extensión de pista utilizada como un espacio de emergencia para detener lentamente plan"**
"saturación de la pista en un aterrizaje ido mal o lentamente detener un avión en una abortada"
"despegue o un despegue ido mal. Para una ilustración de un rebasamiento, consulte la sección
"11.11 Marcadores de pista.(Sólo FSX)"
- "§" **"Umbral –A umbral desvío situado en un punto de la pista distinto del"**
"Inicio designada de la pista que reduce la longitud de pista disponible para"
"desembarques. Una barra de umbral blanco se encuentra a lo ancho de la pista en el desplazamiento"
"umbral. Flechas blancas están ubicadas a lo largo de la línea central en la zona entre el"
"a partir del umbral de pista y el desplazamiento. Cabezas de flecha blanca están ubicadas en el"
"ancho de la pista justo antes de que la barra de umbral. Consulte Sección 11.11 pista"
"Inscripciones de una ilustración de un umbral de desvío."
- "§" **"Izquierda\derecha VASI – proporciona información de orientación de descenso visual durante la aproxi"**
"una pista con varias configuraciones de luces. Estas luces se encuentran normalmente visibles desde 3-5"
"millas durante los días y hasta 20 millas o más por la noche."

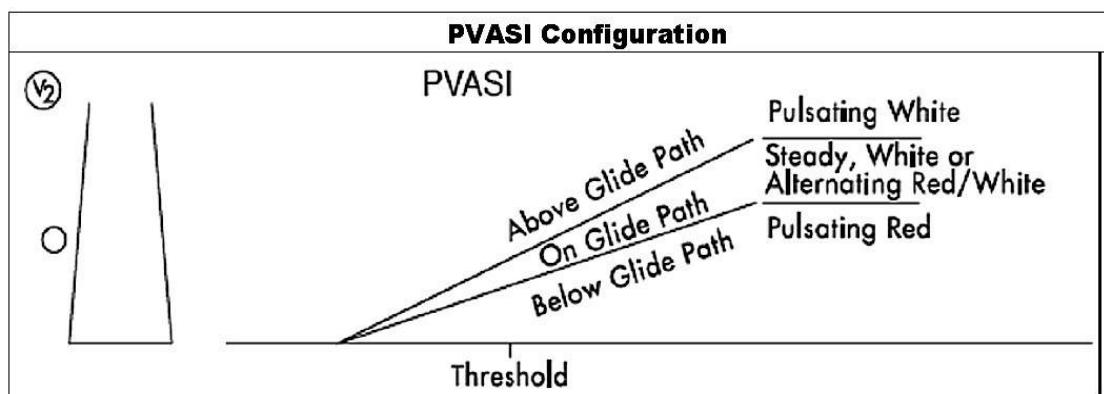
"Los valores BiasX y BiasZ determinan la distancia desde el lado de la pista (X) y el
"final de la pista (Z). El valor de espaciado determina la distancia entre las barras VASI"
"(normalmente entre 500 metros y 1, 000 pies), y el valor de paso determina la pendiente de planeo. En"
"ADE9X, puede seleccionar uno de los trece diferentes configuraciones de VASI/PAPI."

- "1. **""VASI (21, 31, 22, 32, 23, 33): instalaciones de indicadores (VASI) de pendiente de aproximación Visual"**
"puede consistir en 2, 4, 6, 12 o 16 unidades ligeras dispuestas en bares mencionados como cercano,"
"barras de medias y lejano. La mayoría de las instalaciones de VASI constan de dos bares, cercanos y de lejos y"
"constan de 2, 4 o 12 unidades de luces. Algunos VASIs constan de tres barras, cerca, medio y lejano,"
"que proporcionar una ruta de planeo visual adicional para acomodar aviones de cabina alta. Esto"
"instalación puede consistir en 6 ó 16 unidades de luces. Instalaciones de VASI consistente en 2,"
"4 o 6 unidades de luces se encuentran en un lado de la pista, generalmente a la izquierda. Donde el"
"instalación consta de 12 o 16 unidades ligeras, las unidades se encuentran a ambos lados de la"
"pista."

"En ADE9X, el primer número del sistema VASI (21, 31, 22, etc.) se refiere al número de"
"barras en el sistema de iluminación. El segundo número del sistema VASI (21, 31, 22, etc..)"
"se refiere al número de luces por barra. El sistema de 33 VASI es diferente ya que tiene tres"
"bares pero sólo dos luces en el extremo barra. Podría utilizar este sistema en ambos lados de la"
"pista para crear un VASI 16-luz."
- "2. **""PAPI (2, 4) – el indicador de trayectoria de aproximación de precisión (PAPI) utiliza luces unidades simil**
"VASI pero son instalados en una sola fila de dos o cuatro unidades de luces. La fila de la luz"
"unidades se instala normalmente en el lado izquierdo de la pista."
- "3. **""Tri-Color: Tri-color, indicadores de pendiente de aproximación visual normalmente constan de una sola l**
"unidad de proyectar una ruta de tres colores aproximación visual en el área de aproximación final de la"
"pista en la que está instalado el indicador. La debajo de la ruta de planeo indicación es rojo, el"
"por encima de la ruta de planeo indicación es ámbar y la indicación de ruta de planeo en verde."
- "4. **""PVASI: indicadores de pendiente de aproximación visual Pulsating (PVASI) normalmente consisten de un**
"unidad de luz a proyectar una ruta de aproximación visual de dos colores en el área de aproximación final de la"
"pista en la que está instalado el indicador. La indicación de ruta de planeo sobre es una constante"
"luz blanca. La indicación ligeramente por debajo de glide path es una constante de la luz roja. Si el avión"
"desciende más debajo de la ruta de planeo, la luz roja comienza a pulse. El planeo anterior"
"indicación de ruta es una luz blanca pulsante. La tasa de pulsante aumenta a medida que obtiene de la aeronave"
"más encima o debajo de la deseada se deslizan pendiente."
- "5. **""TVASI – este indicador consiste en un larguero blanco a ambos lados de la pista. Sobre la"**
"corregir glide slope, sólo está visible en el larguero. Si el larguero aparece erguido como la"
"letra T, que es una mosca arriba o por debajo de la indicación de trayectoria, invertida t es al revés. Bruto"
"undershoot es indicado por todas luces convirtiéndose en una indicación de t vertical de color roja (severa por de"
"trayectoria)."
- "6. **""BALL: FS reasigna este sistema de iluminación a un PVASI"**
- "7. **""APAP – enfoque ruta alineación paneles (APAP) están instalados en algunos pequeño general"**
"aeropuertos de aviación y están pintados de un sistema de bajo costo que consta de tableros contrachapados,"
"normalmente blanco y negro o fluorescente naranja."

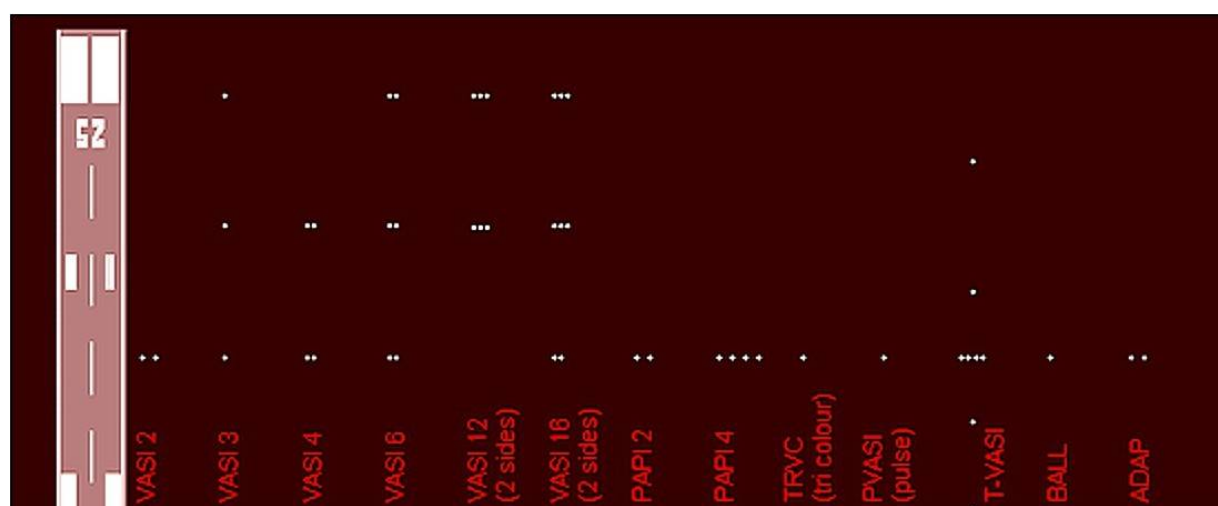
"La continuación ilustraciones representan varios tipos de indicadores de descenso visual."





| TVASI Configuration | BALL Configuration |
|---|---|
| <p>"T" ON BOTH SIDES OF RWY ALL LIGHTS VARIABLE WHITE. CORRECT APPROACH SLOPE- ONLY CROSS BAR VISIBLE. UPRIGHT "T"- FLY UP. INVERTED "T"- FLY DOWN. RED "T"- GROSS UNDERSHOOT.</p> | FSX remaps this selection to an PVASI configuration. |

"El siguiente diagrama muestra cómo los diferentes sistemas de iluminación de VASI aparecen en FS:"



"11.14 Pistas de viento cruzado"

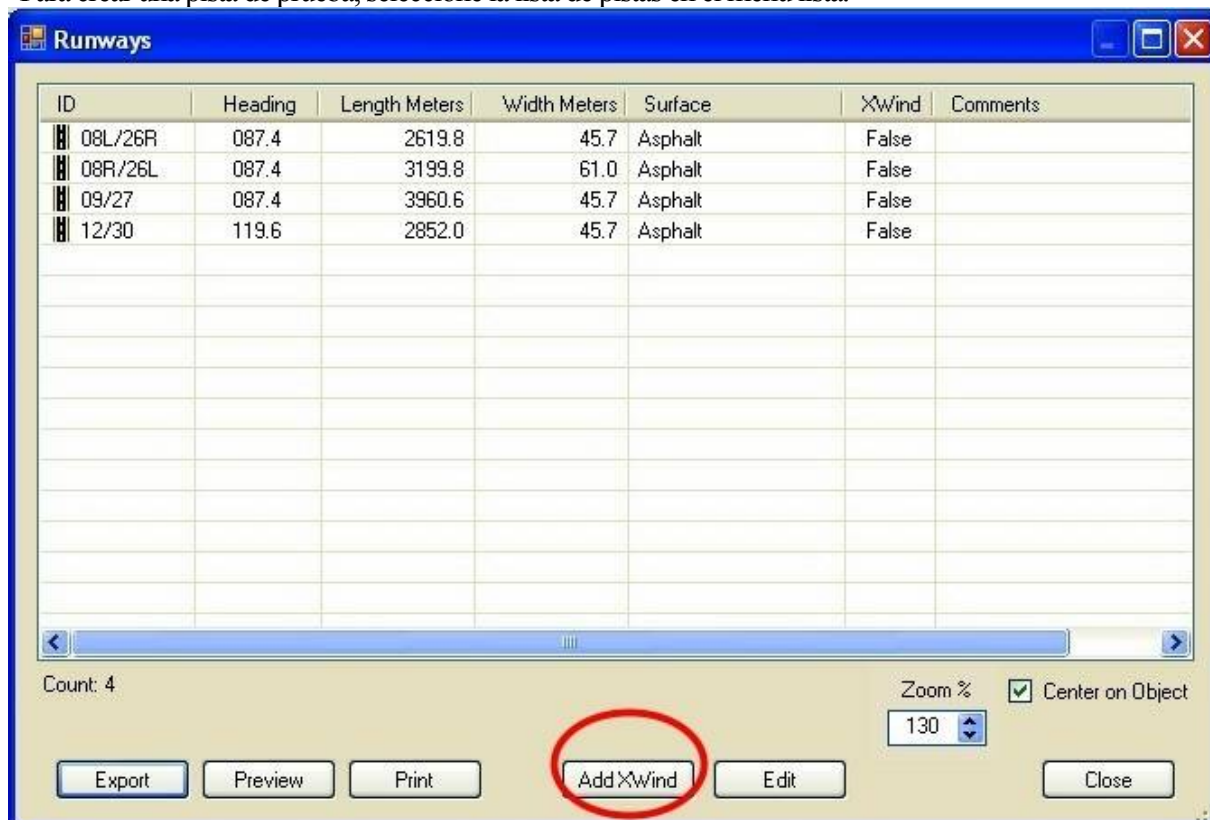
"Crear pistas de viento cruzado es una técnica avanzada. Jim vil ha sido pionera en una técnica para"
"crear pistas de viento cruzado en FS9 y FSX. Para averiguar más acerca de esto, vaya al siguiente sitio"

"http://www.DownloadCenter.scruffyduck.org.uk/?NAV=Display"

"y descargue el tutorial de Jim \"Pista Xwind tutorial.zip\"."

"Básicamente el usuario crea un número de pistas de aterrizaje simulados con títulos ligeramente diferentes. El "pistas se colocan bien lejos del aeropuerto en un poste. ADE9X ahora automatiza el proceso" "de estas pistas maniqué excepto para determinar el número necesario de la creación y la partida."

"Para crear una pista de prueba, seleccione la lista de pistas en el menú lista."



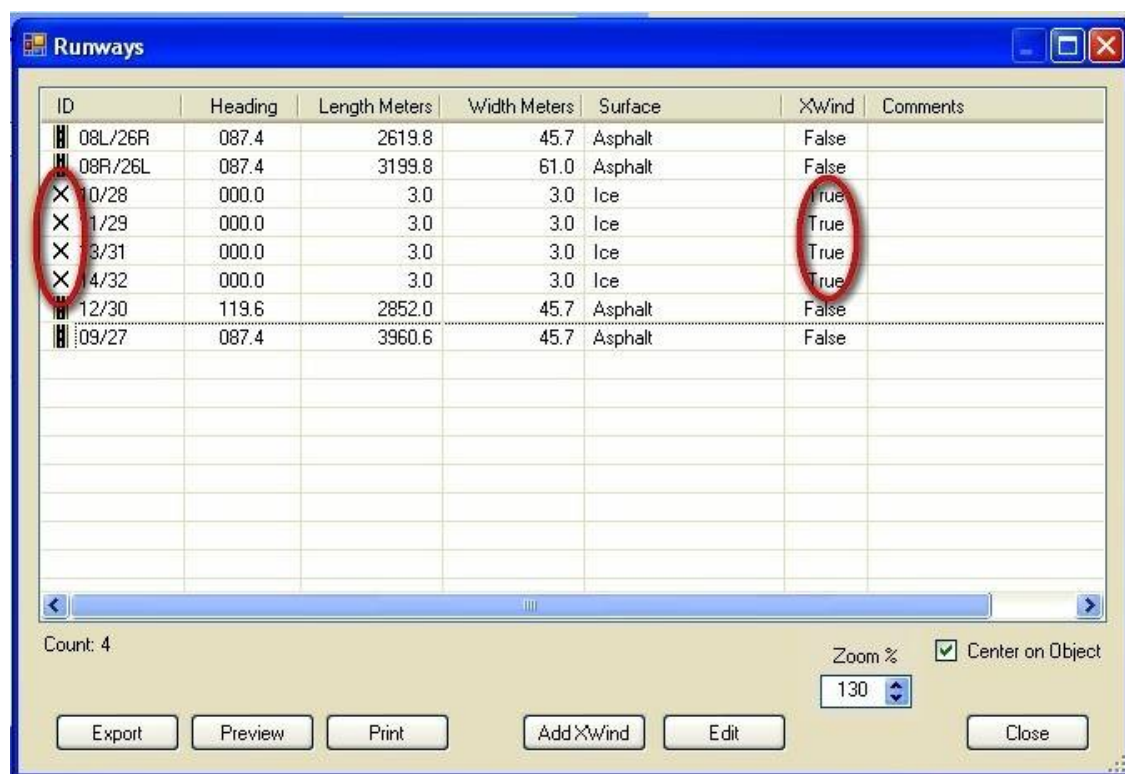
"Figura 50 - lista de pistas antes de pistas de viento cruzado agregado"

"Haga clic en el botón Agregar XWind"



"Figura 51 - Cruz propiedades de pista de viento"

"Se abrirá el diálogo de propiedades de pista de viento Cruz. Seleccione el número de pista y"
 "encabezado y, a continuación, en Guardar. ADE9X crea automáticamente la información necesaria para generar un"
 "sello falso pista cerca del Polo Norte."

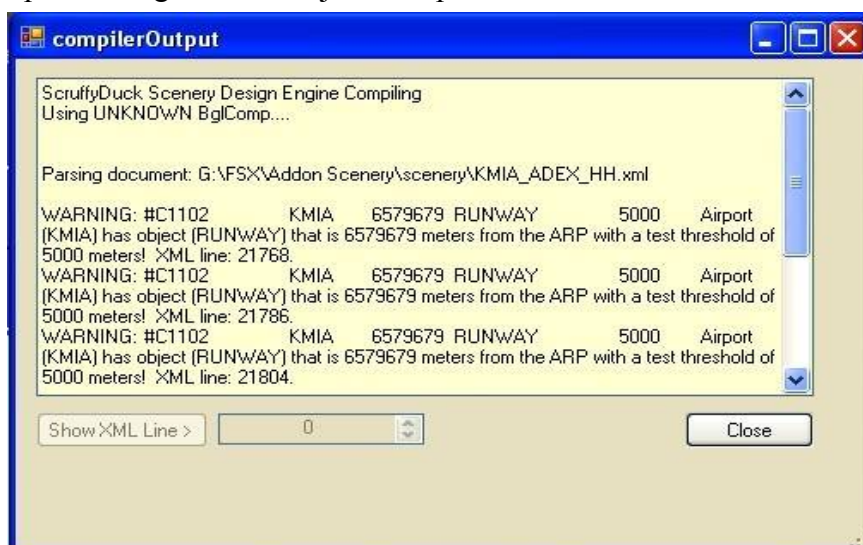


"Figura 52 - lista de pistas tras pistas de viento cruzado agregado"

"Pistas de viento cruzado tienen una 'X' del icono y su tamaño es de 3 m x 3 m con una superficie de hielo."
 "También observe que pistas de viento cruzado se identifican por 'True' en la columna XWind."

"Nota: Puede reordenar la secuencia de pistas seleccionando y arrastrando a la nueva"
 "ubicación. ADE9X recuerda el nuevo orden y este es el orden en el que se compilan."

"Después de agregar pistas de viento cruzado a su aeropuerto, cada vez que se compila el aeropuerto podrá"
 "aparece el siguiente mensaje de compilación"

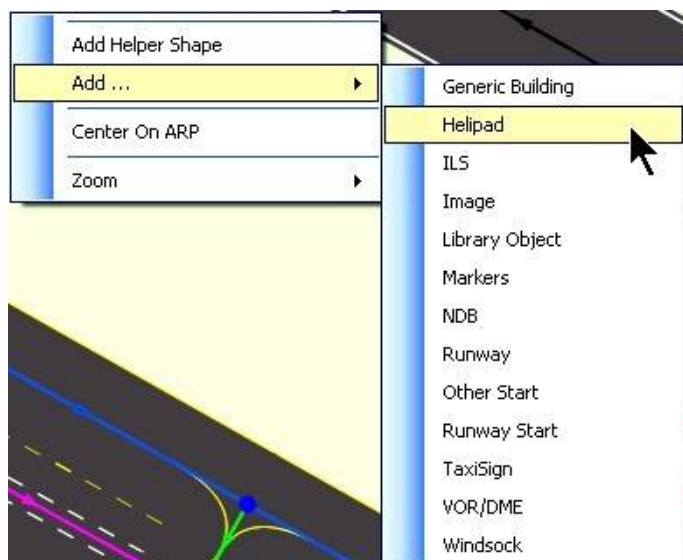


"Figura 53 - advertencia del compilador con pistas de viento cruzado"

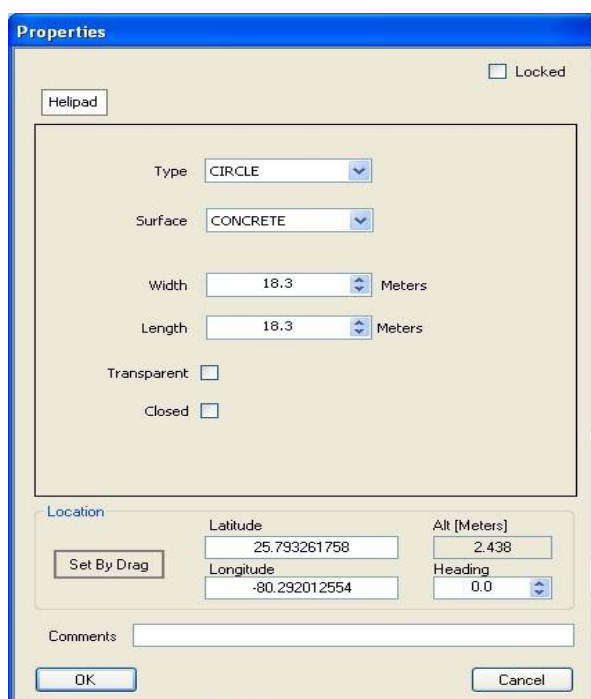
"El compilador genera este mensaje de advertencia porque las pistas de viento cruzado maniquí"
 "ADE9X crea se encuentran fuera del radio de prueba (es decir, se encuentran en el Polo Norte)."
 "A pesar de esta advertencia del compilador, BglComp todavía se compilará el proyecto de aeropuerto."

"11.15 Helipuertos"

"Helipuertos son básicamente lugares de estacionamiento de helicópteros y como usted pueden agregar estacionamiento
 "rampas y puertas a aeropuertos mediante ADE9X, también puede agregar helipuertos. Para agregar un helipuerto a tu
 "proyecto del aeropuerto, seleccione Añadir > helipuerto en el menú contextual."



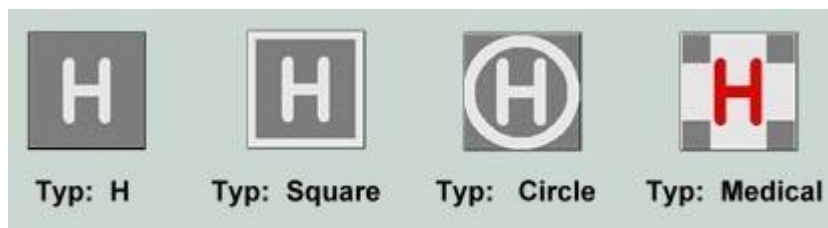
"Crear un helipuerto no crea automáticamente una ubicación de inicio para el helipuerto. Si quieres"
 "su nuevo helipuerto para aparecer en la lista de ubicaciones de iniciar en el FS9 y FSX \"Ir al aeropuerto\""
 "ventana, también debe crear una ubicación de inicio para él. Consulte la página 122 para obtener más información acerca
 "Inicio ubicaciones."
 "Para editar un helipuerto existente, haga doble clic o seleccione Editar objeto en el menú contextual."



"Figura 54 - cuadro de diálogo de propiedades de helipuerto"

"Una vez que se abre el cuadro de diálogo de propiedades de helipuerto, dispone de varias opciones de helipuerto desde "Elija:"

- "§" **"Tipo: allí son cuatro tipos de helipuertos en FS9 y FSX: H, cuadrado, círculo y médico."**
 "Cada tipo aparecerá diferente en ADE9X y FS9 y FSX."



- "§" **"Superficie: esta opción le permite seleccionar la superficie visible para su helipuerto"**
 "§" **"Anchura/longitud: le proporciona la capacidad de manipular las dimensiones de helipuerto. El"**
 "longitud y anchura normalmente deben ser el mismo para evitar que el alargamiento de los marcadores."
 "§" **"Transparente: Si habilita esta propiedad, FS9 y FSX sólo mostrará el helipuerto"**
 "marcadores."
 "Esta opción es útil cuando se crean helipuertos en superficies existentes tales como delantales."
 "§" **"Cerrado: si se selecciona, esta opción cerrará el helipuerto"**
 "§" **"Partida: esta es la dirección del helipuerto está orientada de norte verdadero"**

"Tenga en cuenta que los helipuertos no vienen con luces de borde. Para crear luces de borde alrededor de su "helipuerto, utilice el icono de las luces de borde de delantal en la barra de herramientas (vea la página 104 para obtener "acerca de luces de borde de plataforma)."

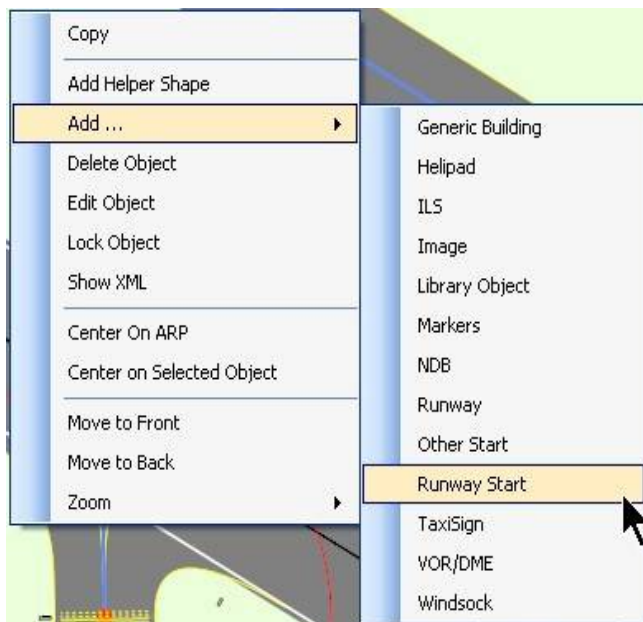
"11.16 Inicio de ubicaciones"

"Ubicaciones de inicio determinan la posición de partida de sus aeronaves en el aeropuerto y se muestran "bajo elija partir de pista/posición en FS9 y FSX."

The screenshot shows the 'SELECT AIRPORT' dialog box. It has a search section at the top with three input fields: 'By airport name:', 'By airport ID:' (containing 'KATL'), and 'By city:'. Below this is a table of search results for 'KATL'. The table has columns: Name, ID, City, State / Province, and Country / Region. The results list several airports, including Hartsfield - Jackson Atlanta I, Artesia Mun, Mueller Mun, Outagamie Co Regl, Watertown Mun, Augusta State, Aurora Mun-Potter, and Austin Mun. Below the table are filters for 'By country/region:', 'By state/province:', and 'By city:'. There is also a 'Choose runway/starting position:' dropdown menu, which is circled in red. The dropdown menu is open, showing options like 'Active Runway', 'Active Runway 1 (helped)', '26L', '26R', '27L', '27R', '8L', '8R', '9L', '9R', and 'GATE 12 -- GATE SMALL'. At the bottom, there are 'CANCEL' and 'OK' buttons.

"Existen dos tipos de ubicaciones de inicio en ADE9X: comienza la pista de aterrizaje y otros. Pista"
"empieza sólo está ubicado en el extremo de pistas, pero otro comienza puede encontrarse en cualquier lugar en su"
"proyecto del aeropuerto (por ejemplo, helipuertos)."

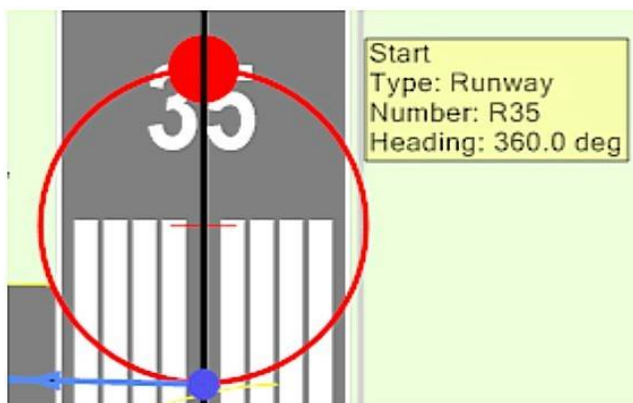
"Para agregar una salida de pista, seleccione Agregar > pista iniciar desde el menú contextual."



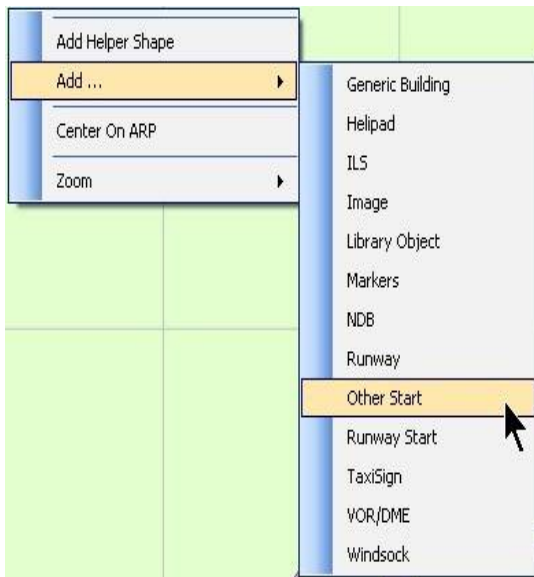
"Se abrirá un cuadro de diálogo simple."



"Seleccione la pista de aterrizaje (sólo aquellos sin inicia se enumerarán) y haga clic en agregar inicio. Le ADE9X"
"crear el inicio automáticamente y colocar con el título correcto cerca del final de la"
"pista adecuada. Si no es bastante en el lugar correcto, puede arrastrar en su lugar."



"Para agregar un inicio otros, seleccione Agregar > otros iniciar desde el menú de contexto"



"Se abrirá otro cuadro de diálogo con las propiedades de ubicación de inicio adicionales"

 A screenshot of a 'Properties' dialog box. At the top, there is a 'Start' button and a 'Locked' checkbox. Below this, there are three dropdown menus: 'Start Type' (set to 'RUNWAY'), 'Runway Number' (set to 'R01'), and 'Runway Designator' (set to 'LEFT'). Below these is a 'Location' section with a 'Set By Drag' button and four input fields: 'Latitude' (25.798609137), 'Longitude' (-80.332837432), 'Alt [Meters]' (2.44), and 'Heading' (0.000000). At the bottom, there is a 'Comments' text box and 'OK' and 'Cancel' buttons.

"Figura 55 - otro cuadro de diálogo Propiedades de ubicación de inicio"

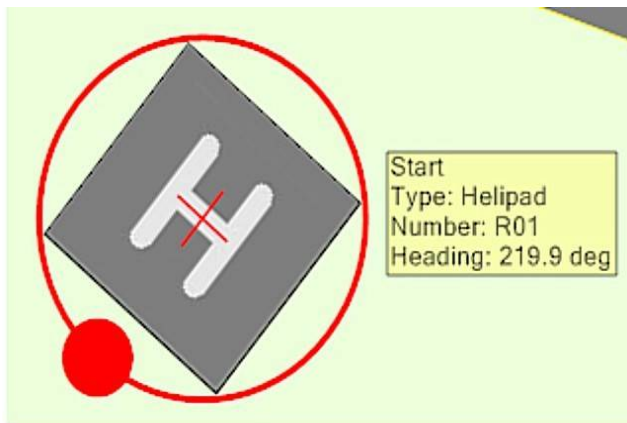
"Desde este cuadro de diálogo, puede elegir el tipo de inicio, número de pista y pista"

"Designador. Sin importar si el otro principio es una pista, debe asignar un tipo de inicio único V"

"combinación de número de pista a ella. Por ejemplo, si crea un helipuerto y ahora desea agregar un"

"Inicio ubicación en tu nuevo helipuerto, debe seleccionar el tipo de inicio helipuerto y asignarle una pista"

"número que no está actualmente en uso con otro tipo de inicio de helipuerto."



"Error al asignar un tipo de inicio único \ inicia la combinación de número de pista a cada uno de los otros"
 "se producirá un error de compilación."

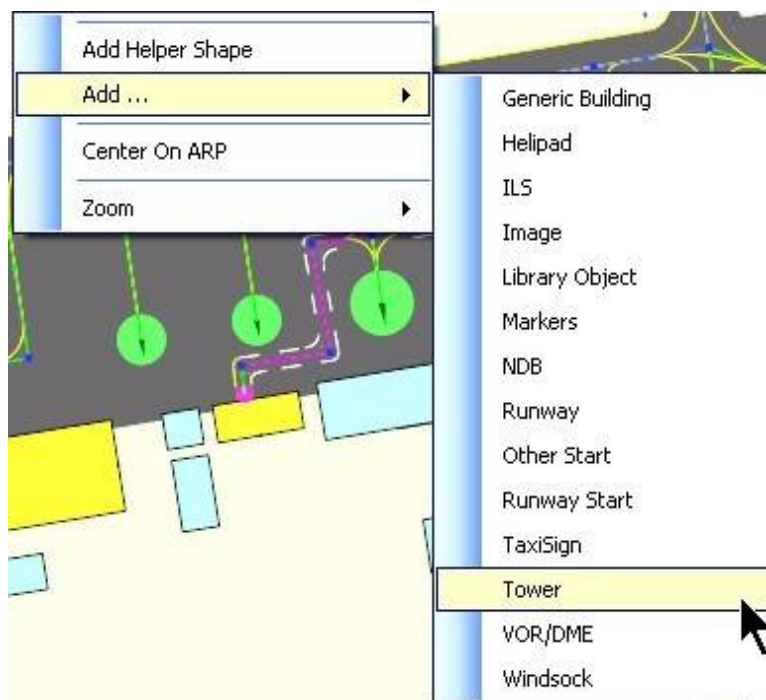
"Puede volver a colocar las ubicaciones de inicio simplemente por tanto seleccionándolos y arrastrándolos en"
 "posición o cambiando sus propiedades de ubicación utilizando Editar desde el cuadro de diálogo."

"Para eliminar ubicaciones de inicio, seleccione con el ratón y pulse la tecla Supr o elija Eliminar"
 "Objeto en el menú contextual"

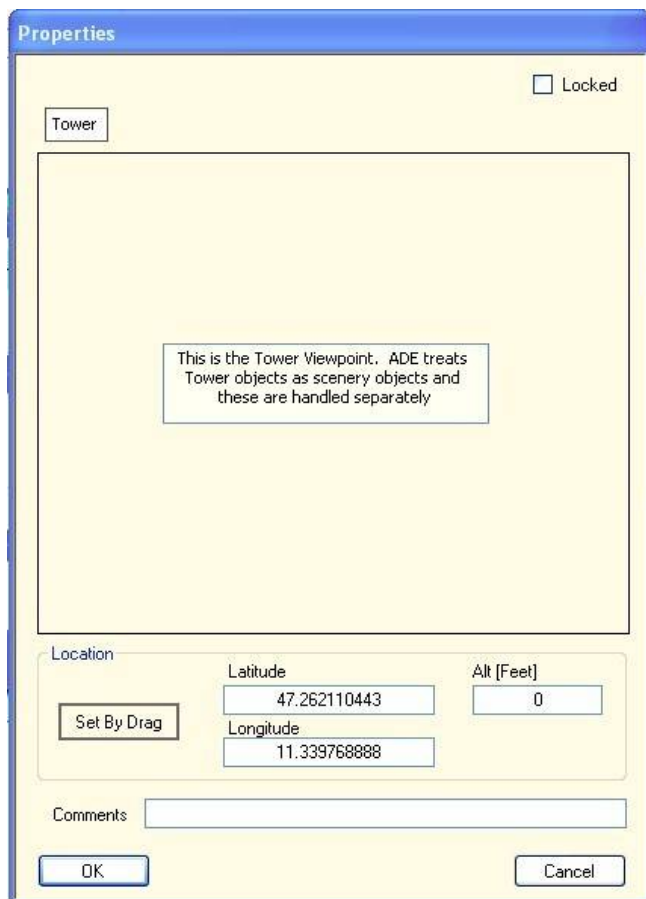
"."

"11.17 Vista de torre de"

"La mayoría de los aeropuertos tendrá un punto de vista de la torre incluso si no tienen una torre de física. ADE9X"
 "siempre creará uno cuando haces un nuevo aeropuerto. Si no existe un punto de vista de la torre y"
 "te quiero uno, seleccione Agregar > torre en el menú contextual."



"Sólo verá esta opción si no existe un punto de vista de la torre en el aeropuerto. Las propiedades"
 "se abrirá la ventana de modo que puede establecer algunas propiedades."



"Figura 56 - cuadro de diálogo Propiedades de mirador de la torre"

"Muchos aeropuertos de existencias de FS tienen un objeto Torre vinculado a la vista de la torre. En algunos casos puede ser varios de ellos. Esto puede dar lugar a todo tipo de problemas y hacer edificios que parecen no hay nada como torres de control a desaparecer de los aeropuertos. ADE9X supera este problema por desmarcando el objeto torre desde el punto de vista de la torre y tratarla como toda otra biblioteca objetos."

"Las propiedades sólo que se puede editar un objeto de torre son la ubicación y la altura de la torre punto de vista."

"Mientras que puede eliminar un punto de vista de la torre, generalmente no es una buena idea tener un aeropuerto sin ningún punto de vista de la torre."

"11.18 Vallas de"

"Vallas son una característica del FSX solamente. No existen en FS9."

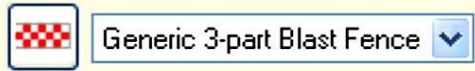
"11.18.1 Límite vallas"



"Colocar vallas de límite mediante punto y arrastre. Se especifica el tipo de valla de la frontera en el cuadro de lista desplegable. Si la valla se enfrenta a un camino equivocado, entonces esto puede invertirse con la Opción inversa de valla en el menú contextual."

"Debido a una limitación de FSX, sólo dos tipos de valla de límite producirá la valla derecha"
 "mostrar en FSX: 5 metros eslabonadas con alambre y 5 metros eslabonadas con inclinación superior. El"
 "otros tipos de valla de la frontera al azar generará el hilo o el tipo de valla superior doblado en"
 "FSX."

"11.18.2 Blast vallas"



"Colocar vallas de explosión mediante punto y arrastre. Se especifica el tipo de valla de explosión en la lista desplegada en el cuadro. Si la valla se enfrenta a un camino equivocado, entonces esto puede invertirse con la"
 "Opción inversa de valla en el menú contextual."
 "Debido a una limitación de FSX, sólo dos tipos de valla de explosión producirá la pantalla valla derecha en"
 "FSX: Genérico 1 parte Blast valla valla de Blast 3 parte plana y genéricas. La otra explosión"
 "tipos de valla generará aleatoriamente o bien la valla de parte de 1 o 3 explosión en FSX."

"11.19 Las frecuencias de comunicación "

"Las frecuencias de comunicación (comunicación) no son visibles en la pantalla ADE9X pero se puede configurar"
 "todos los canales de radio (Torre, tierra, ATIS, entrega de limpieza, etc.) para el uso de un aeropuerto"
 "ADE9X. Estas frecuencias se muestran en la ventana de vista de mapa de Flight Simulator cuando usted"
 "Haga clic en un aeropuerto para obtener información de él. También puede ajustarse con la radio del avión"
 "pila. Más importante de todas, las frecuencias de comunicación permiten utilizar ATC."

"11.19.1 ATC propicio"

"Agregar servicio ATC a un aeropuerto actualmente sin ATC, necesita agregar una comunicación"
 "frecuencia. Si el aeropuerto real tiene una torre de control, debe agregar al menos una frecuencia de torre."
 "Esto funciona incluso si no hay ningún objeto de torre de control visible en ese aeropuerto (o incluso un control"
 "Torre hay en la vida real). Esto proporcionará el aeropuerto con holgura, la tierra y la torre"
 "servicios. Aviones de AI utilizará los mismos servicios."

"Si el aeropuerto real no tiene una torre de control, es necesario agregar un Multicom o Unicom"
 "frecuencia. Esto le dará la posibilidad de transmitir sus intenciones sin esperar una respuesta."
 "Aviones de AI transmitirá al salir y al entrar en cada pierna de un enfoque y"
 "Cuando la pista se encuentra deshabitada."

"11.19.2 Trabajando con aeropuerto Comms"

"Es la manera de ver las frecuencias de aeropuerto actual y trabajar con ellos en ADE9X con el Comm"
 "lista (lista de menú > Comms)."

| Airport | Type | Name | Freq | Comments |
|---------|-----------|------------------|---------|----------|
| YSCB | CENTER | MELBOURNE CENTRE | 125.900 | |
| YSCB | APPROACH | CANBERRA | 124.500 | |
| YSCB | APPROACH | CANBERRA | 125.900 | |
| YSCB | ATIS | YSCB | 127.450 | |
| YSCB | CLEARANCE | CANBERRA GROUND | 121.700 | |
| YSCB | GROUND | CANBERRA | 121.700 | |
| YSCB | MULTICOM | CANBERRA | 118.700 | |
| YSCB | TOWER | CANBERRA | 118.700 | |

Count: 8

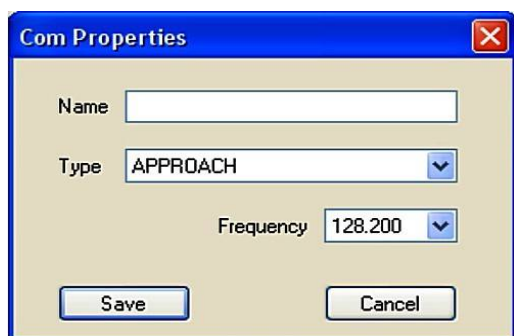
Buttons: Export, Preview, Print, Edit, Delete, Close

"Figura 57 - lista de Comms"

"Esta lista muestra todas las frecuencias que pertenecen al proyecto aeropuerto actual. Tienen la"
 "icono de auriculares negros. La lista muestra también las frecuencias de los aeropuertos en un radio de 25nm."
 "Estas frecuencias tienen un icono de auriculares gris. No se puede agregar, editar o eliminar una frecuencia que"
 "no pertenece al actual aeropuerto, pero la lista le ayudará a ver cuáles son las frecuencias en"
 "Utilice por qué aeropuerto."

"11.19.3 Agregar una frecuencia"

"Para agregar una nueva frecuencia de aeropuerto, haga clic en el botón Agregar de la ventana de lista de frecuencias. A"
 "te presentará con un nuevo cuadro de diálogo de propiedades de comm"



"Figura 58 - cuadro de diálogo de propiedades de Comm"

"Utilice el cuadro de diálogo de propiedades de comm para examinar o modificar los siguientes valores:"

"§" **"Frecuencia: ADE9X generará una frecuencia única para su uso. Sin embargo, usted"**

"puede elegir su propia frecuencia. Asegúrese de elegir una frecuencia que no está en"

"Utilice ya sea el aeropuerto o aeropuertos cercanos."

"§" **"Tipo: todos los tipos de comunicación posibles están disponibles en el menú desplegable. Si tiene el aerop"**

"una torre de control, la frecuencia para agregar más importante es la torre. Esto le dará el"

"combinado de terreno, torre, salida, servicios de llegada (etc.) que se pueden esperar de un"

"Torre del aeropuerto pequeño. También puede que desee añadir ATIS (Automated Terminal información"

"Servicio). También puede agregar canales separados para suelo, remoción de entrega,"

"Salidas, llegadas etc., pero que probablemente sería estirar los límites del realismo si usted"

"tienen una pequeña pista de aterrizaje de una pista de aterrizaje."

"Si no, el aeropuerto tiene una torre de control, podría ser una frecuencia Multicom o Unicom"

"agregó en su lugar. Cada país especifica a menudo frecuencias limitadas para estos servicios. Para"

"ejemplo, en las frecuencias de EEUU Unicom se limitan a 122.700 MHz, 122.725 MHz,"

"122.800 MHz, 122.950 MHz, 112.975 MHz, 123.000 MHz, 123.050 MHz o 123.075"

"MHz."

"§" **"Nombre: para la mayoría de frecuencias, (excepto para ATIS), este campo debe tener el nombre de tu"**

"Aeropuerto, usualmente el nombre de la ciudad. Hay excepciones específicas en determinados aeropuertos. El"

"Frecuencia ATIS debe ser llamado el código de aeropuerto utilizado por FS para este aeropuerto."

"11.19.4 Editar una frecuencia"

"Si se activa el botón Editar puede editar la información de la frecuencia seleccionada. El"

"que se utiliza para añadir una frecuencia abrirá el mismo cuadro de diálogo de propiedades."

"11.19.5 Eliminar una frecuencia"

"Para eliminar un comm, seleccione la frecuencia en la lista y haga clic en el botón Eliminar. Este botón será"

"sólo estará disponible si la frecuencia es asociada con el proyecto actual del aeropuerto."

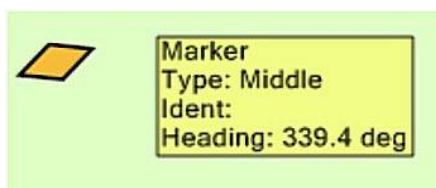
"12.0 Elementos de navegación"

"Junto con el aeropuerto y la biblioteca de objetos, ADE9X le permite agregar, mover y eliminar ciertas"
"navegación de los elementos (o 29,99) en su proyecto de aeropuerto: marcador balizas, ILS, VOR/DME,"
"NDB y puntos."

"12.1 Navaid lista"

"Para ayudarle a administrar sus elementos de navegación, ADE9X proporciona una lista de 29,99 todos dentro"
"60nm de su aeropuerto a través del menú de listas de ADE9X."

"12.2 Marker Beacons"



"12.2.1 Bolsa de marcador Beacons"

"ADE9X mostrará balizas marcador material pero no se puede mover, eliminar o modificarlas."

"Simulador de vuelo proporciona marcadores de curso exterior, medio, interno y posterior. Los marcadores son parte de"

"muchos sistemas ILS pero han vuelto menos comunes como equipo DME se ha convertido en más barato."

"Canadá y otros países han eliminado todos los marcadores de mediados y muchos otros tipos de marcadores como"

"bueno, en favor de DME correcciones u otras fijar tipos. Marcadores de Exteriores pueden ser emparejados con o sustit"

"por NDBs de baja potencia, conocido como localizadores de brújula en los Estados Unidos. Esto puede hacerse también"

"marcadores de curso medio y posterior."

"Todos los marcadores están en una extensión de la línea central de la pista. Al crear marcadores con"

"ADE9X será colocarlos en los lugares típicos por defecto y puede moverlas más tarde si"

"es necesario. Ubicaciones de marcador exacto, o distancia de la pista, puede determinarse a partir"

"gráficos de enfoque."

"§" **"Marcador externo (OM) – el marcador exterior (o brújula localizador NDB) es normalmente"**

"ubicado en el punto de intercepción de la ruta de planeo. Esta es normalmente unos 3,9 a 4,4 km"

"desde el umbral de la pista, donde el haz GP es unos 1400 metros sobre la pista"

"elevación. Se permite una distancia de 3,5 a 7 millas para acomodar el terreno."

"§" **"Marcador central (MM): esto es 3500ft normalmente situado en el umbral de la"**

"pista donde transmitir el GP está a la altura de decisión para un gato I ILS."

"§" **"Marcador interno (IM) – IMs sólo se utilizan para Cat II y Cat III ILS. Son normalmente"**

"1000ft situado en el umbral de la pista donde el haz GP es la decisión"

"altura de un gato II ILS."

"§" **"Marcador de curso posterior (a. C.): BCs (o NDBs de bajo consumo) podrá utilizarse en un back"**

"enfoco del curso es aprobado para una pista de aterrizaje. Son el equivalente de un OM en un frente"

"curso. El BC es típicamente localizado a 3,9 a 4,4 millas desde el umbral de la espalda-"

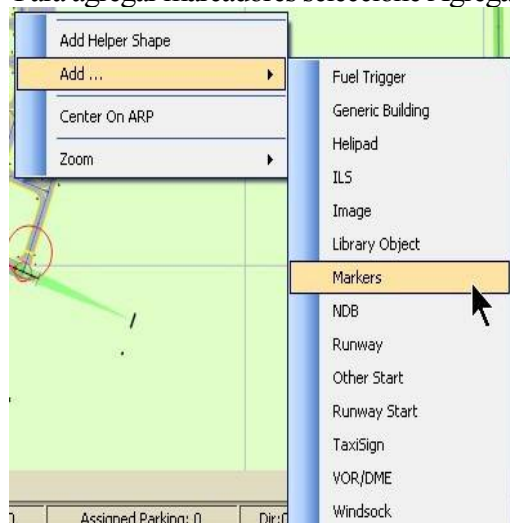
"pista de enfoque del curso. Si una pista tiene un ILS en ambos extremos, entonces no necesita BC"

"marcadores. Tenga en cuenta que no hay ningún marcador de curso posterior en FS9 y FSX!"

"12.2.2 Usuario creado Marker Beacons"

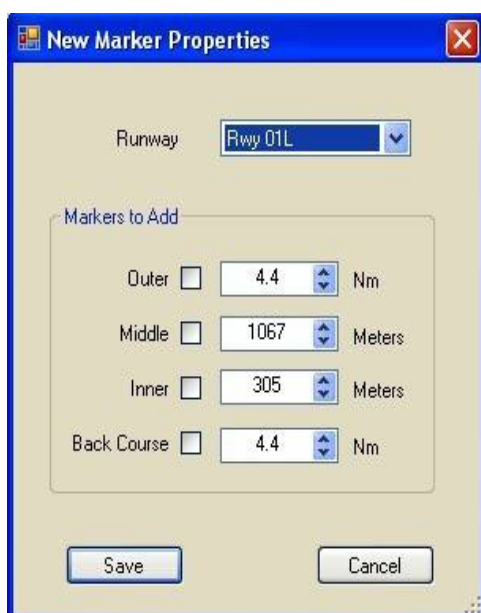
"Como se mencionó anteriormente ADE9X agregará balizas de marcador en lugares sensibles. Se puede modificar" "estos más tarde."

"Para agregar marcadores seleccione Agregar > marcadores en el menú contextual."



"Tenga en cuenta que ADE9X no utilizará cualquier información relacionada con la ubicación del ratón en la localización" "marcadores."

"Después de agregar un marcador de navegación, se abrirá el nuevo cuadro de diálogo Propiedades de marcador:"



"Figura 59 - nuevo cuadro de diálogo Propiedades de marcador"

"Con el cuadro de diálogo Propiedades abierto, ahora falta completar tres pasos:"

- "1. "Seleccione la pista que desee los marcadores para ser asociado de la lista desplegable abajo" "lista. Cada extremo de la pista se enumera por separado"
- "2. "Compruebe las balizas de marcador que desea agregar a la pista. Puede mantener la" "default distancias o modificar antes de ir al paso 3. Podrá mover o" "editar los marcadores más adelante si desea"
- "3. "Haga clic en Guardar para crear las balizas o Cancelar para anular el proceso"

"Modificar usuario creado marcador balizas haga doble clic en el marcador o seleccione Editar objeto"
"en el menú contextual."

Properties

☐ Locked

Marker

Ident:

Marker Type:

Location

Latitude: Alt [Meters]:
Longitude: Heading:

Comments:

"Figura 60 - cuadro de diálogo Propiedades de marcador"

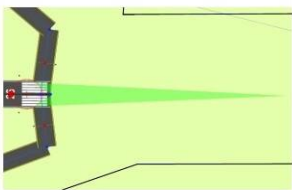

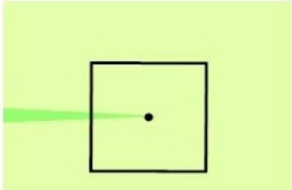
"En el cuadro de propiedades, puede modificar las siguientes propiedades:"

- "§" **"Identificador: identificadores rara vez utilizan marcadores. En los marcadores normalmente sólo FS que**
"con NDBs (localizadores de brújula) han identificadores y utilice la misma ident"
"como el NDB. A diferencia de otras estaciones, la ident no es enviada en código Morse y sirve no"
"propósito útil. Si un marcador tiene un ident será sólo dos letras. Para un OM, la ident"
"es por lo general los dos primeros caracteres después de la \"T\" del ILS el marcador, por ejemplo \"O\""
"el enfoque de localizador IORD. Si un marcador central tiene un NDB asociado el"
"Ident suele ser los segundo de dos letras, por ejemplo \"RD\""
- "§" **"Tipo: puede elegir entre exterior, interior, medio o nuevo curso."**
- "§" **"Partida: este debe ser el mismo que el encabezado de la pista. Se utiliza para orientar la"**
"haz vertical 'fan'. ADE9X se establecerá automáticamente para usted."
- "§" **"Comentarios: toda la información que desea mantener sobre el marcador. Nota que los comentarios"**
"se guardan en el archivo ADE pero no se transfieren a un archivo de .bgl."

"12.3 ILS (sistema de aterrizaje instrumental)"

"12.3.1 Visualización de elementos de ILS en ADE9X"

"ADE9X muestra todos los elementos de un ILS en sus ubicaciones correctas."

| | |
|---|---|
|  | This is the localizer and it is usually located beyond the end of the runway. It is the localizer for a stock ILS that you cannot delete. You may, however, delete the glide slope and DME if present |
|  | This is the glide slope and is usually located to one side of the runway near the touchdown point |
|  | The DME may be co-located with the Localizer or set somewhere else near the airport |

"12.3.2 Bolsa ILS"

"o Teóricamente podría editar un ILS desde un aeropuerto de existencias, activando y, a continuación, doble"

"Haga clic en o con el botón derecho y seleccione \"Modificar objeto\". Esto abrirá las propiedades de ILS\"
\"ventana.\""

Properties

☐ Locked

ILS

ILS is Stock

Airport: KIAD Runway: 12

Name: ILS 12

Ident: IAJU Freq: 109.30

Range (Nm): 27.0 Mag Var: 10.20

Beam Width: 6.0 Enable Back Course: ☒

☒ Glide Slope

Lat: 38.941777647 Lon: -77.487650067 Angle: 3.0

☐ DME

Lat: Lon:

Location

Set By Drag

Latitude: 38.932653107 Alt [Meters]: 95.402

Longitude: -77.452604771 Heading: 110.680000

Comments:

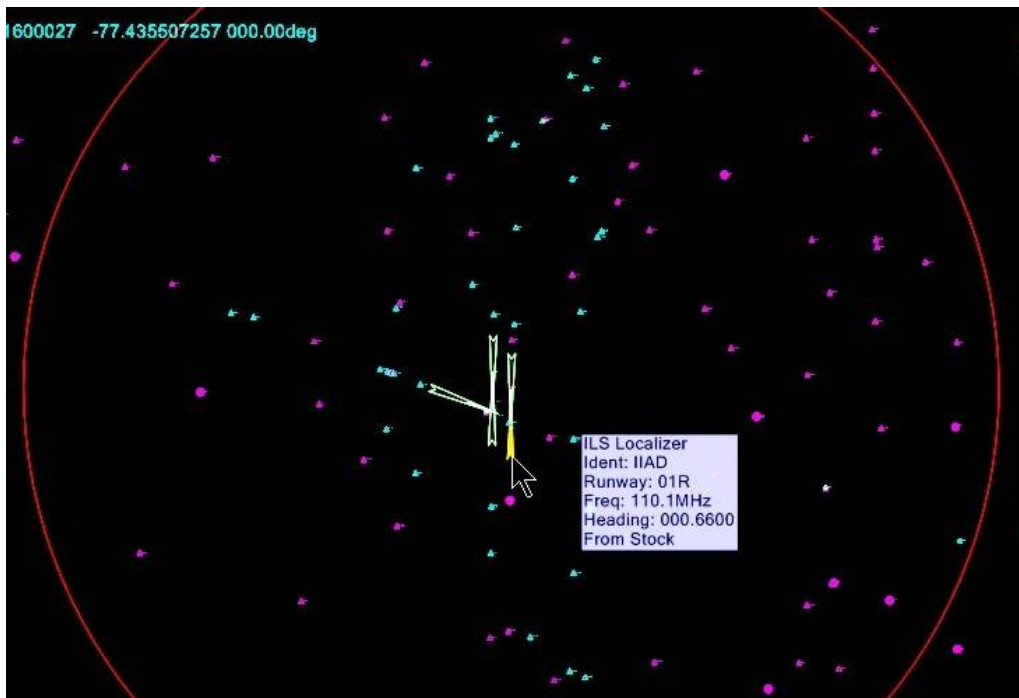
OK Cancel

"Nota, que se advierte, que esta es una"
"ILS de Stock"

"o No puede editarse Ident o región"

"o Se puede mover el ILS en el modo de enfoque dentro de un \"área de círculo seguro\", que aparece en el"

"Visualización de ADE9X, cuando se activa un elemento de ILS."



"12.3.3 Eliminar ILS (Orphaning)"

"ILS existencias no pueden eliminarse."

"Sin embargo ADE9X introduce el concepto de orfandad ILS que no se quería"

- "•" "Ya que el compilador sólo permite ILS conectado a una pista ADE9X creará una ' huérfano"
"pista. Es una pista pequeña (3 m x 3 m o menos) con una superficie de ladrillo. Cuando se crea"
"el proyecto requiere para huérfanos ILS. POR defecto es los 5000m ubicado al norte del ARP"
"000 de rodamiento."
- "•" "Cuando ADE9X cargas un tercero bgl archivo (especialmente necesario si bgl es creado por"
"AFCAD\AFX) busca cualquier ILS que no están asignados a una pista o que la"
"diseñador original ha intentado eliminar. Cualquier tal ILS son huérfanos a causa del ADE9X y"
"adjunto a la pista de huérfana. Por defecto están orientadas al norte"
- "•" "Si un usuario desea eliminar una pista tiene stock que advierte ILS ADE9X y, a continuación, si el usuario"
"va por delante será a huérfano el ILS."
- "•" "Si un usuario desea eliminar un stock ILS, entonces, ADE9X advierte y si el usuario va delante"
"huérfano el ILS"
- "•" "Una vez huérfanos estas ILS no son recuperables. Deshacer trabajará directamente después de la orfandad"
"(para eliminar pistas y ILS) sin embargo."
- "•" "La pista huérfana puede ser arrastrada y rotada y seguirá el huérfano ILS. Se trata de"
"para permitir que un usuario mover\Oriente los huérfanos para que no interfieran con la corriente"
"o otros aeropuertos."
- "•" "Los huérfanos son nombrados no uso y tienen una frecuencia fija de 108.000. Planeo laderas"
"y se eliminan DME. Se muestran en el GPS y mapa muestra."

"12.3.4 Adición ILS"

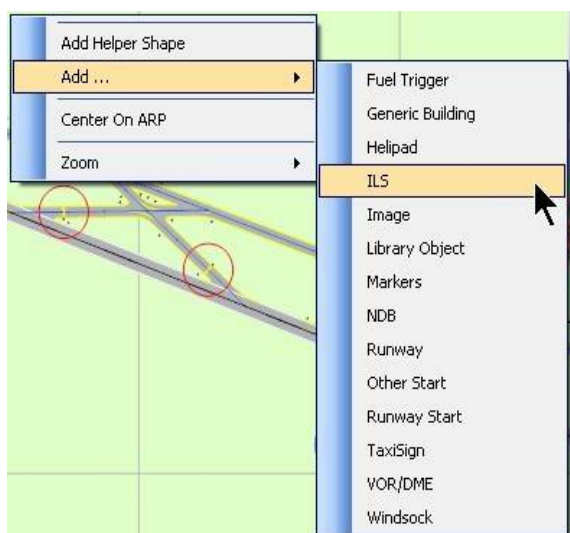
"Agregar un ILS para una pista simplemente genera una visualización de los elementos de ILS en el ADE9X-"
"Mostrar. Para el tráfico de AI es inútil pero utiliza el panel plano piloto de usuario"

"A fin de ser funcionalmente, que esta ILS necesita un enfoque adecuado."

"Tal enfoque puede generarse como se muestra en c # Páginas [154]

"O pueden ser generado por ADE9X, cuando la casilla de verificación \"Crear ILS Approach\" en el nuevo ILS"
"Se activa la ventana de propiedades (véase figura 61)."

"Para agregar ILS a su proyecto de aeropuerto, seleccione Agregar > ILS en el menú contextual."



"Se abrirá el cuadro de diálogo Nuevo ILS."

New ILS

Runway: Rwy 04

Ident: IABC

Name: ILS/DME 04

Frequency (MHz): 111.55

Range (Nm): 27.0

Has Glide Slope: ☒ Has DME: ☒

Enable Back Course: ☐

Create ILS Approach: ☒

Add Cancel

"Figura 61 - nuevas propiedades de ILS"

"ADE9X hace la mayor parte de los trabajos de colocación de los elementos de un ILS para usted."

"§" **"Pista – selecciona la pista que desea agregar el ILS"**

"§" **"Ident: ADE9X le dará un defecto Ident para el ILS. Desea cambiar esto si"**

"está agregando un ILS real, si no, bien tenerlo o asignar sus propios."

"§" **"Nombre: tenga en cuenta que se le de un nombre para el Navaid. Nomenclatura de ILS sigue un"**

"formato específico y ADE9X construirá el nombre adecuado dependiendo de la"

"elementos presentes. La lista desplegable a la izquierda le permite agregar CAT II o III CAT si tu"

"ILS requiere que, como parte del nombre."

"§" **"Frecuencia: transmisor ILS frecuencias inicie 108.100 MHz y van hasta 111.950"**

"MHz. Sin embargo, son sólo en décimas de impar, con espaciado de 50 kHz entre cada uno"

"frecuencia. Cuando agrega ILS a su aeropuerto, ADE9X asigna una frecuencia válida para usted"

"al azar. Puede cambiar este valor en función de las limitaciones mencionadas para ILS"

"frecuencias."

"§" **"Rango: gama de ILS es generalmente 27nm pero puede establecer este valor hasta 30 nm en ADE9X."**

"Parece que si establece un intervalo de 30 nm, el localizador activa en unos 28.6nm y el"

"pendiente de planeo revive en unos 24.1nm. Esto parece ser una limitación dentro de FS."

"§" **"Glide Slope V DME – por pendiente de planeo predeterminado y DME se comprueban. Desactive los si"**

"que no desea. Observe que el nombre va a cambiar si haces esto."

"§" **"Copia de curso – verificación Permitir volver si así lo desea."**

"§" **"Crear ILS enfoque – para un ILS para funcionar correctamente en FS, debe incluir un"**

"enfoque. ADE9X creará automáticamente un enfoque muy simple de ILS para su nuevo"

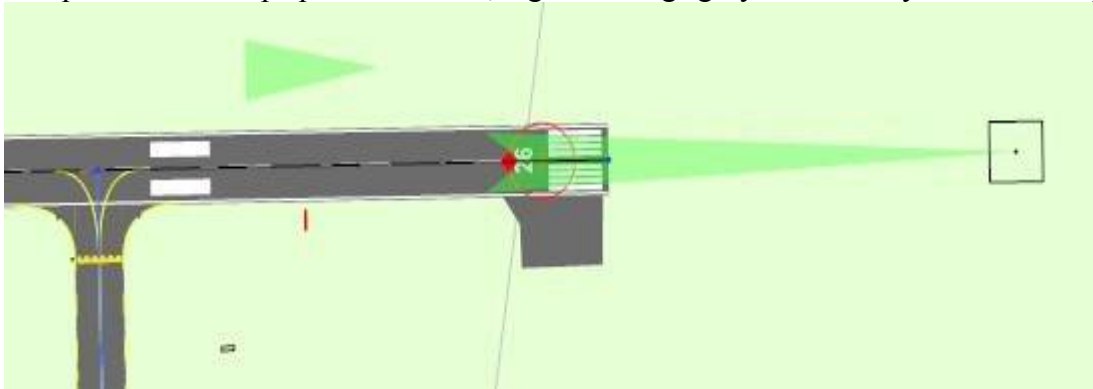
"ILS si deja esta opción activada. Si desea crear su propio enfoque a través de"

"Diseñador de enfoque del ADE9X, entonces deje esta opción sin marcar. Si desea tener"

"ADE9X crear su enfoque ILS automáticamente, puede ver el nuevo enfoque en"

"Modo de enfoque."

"Una vez que selecciona las propiedades del ILS, haga clic en Agregar y ADE creará y colocará su aeropuerto ILS"



"Estos son típicos lugares pero si desea mover la pendiente de planeo o DME para satisfacer su real"

"lugares del mundo, entonces es fácil de hacer."

"12.3.5 Mover ILS"

"El localizador debe apuntar a lo largo de la pista, por lo que no se debe mover. Pero, si es necesario"

"mover cualquier elemento sólo seleccione y arrastre hasta la nueva ubicación. Si cambias tu mente entonces"

"Deshacer lo hará desde donde se trasladó."

"12.3.6 Edición ILS"

"Para editar un elemento de ILS (localizador, glideslope o DME), o bien haga doble clic en el objeto o"

"Seleccione Editar objeto en el menú contextual."

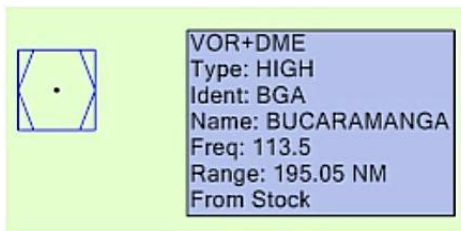
"Figura 62 - cuadro de diálogo de propiedades de ILS"

"Mucha de la información estará familiarizado desde el cuadro de diálogo Agregar ILS. Sin embargo, hay algunos "información adicional sobre la pendiente de planeo y DME."

- "§" **"Ubicación: la ubicación del localizador se muestra en la parte inferior. Para mover bien el planeo"**
"pendiente o DME, arrastre en la pantalla principal."
- "§" **"Altitud: altitud es el mismo para todos los elementos y se fija en la referencia del aeropuerto"**
"punto. No se puede cambiar esto en ADE9X y generalmente no es necesario hacerlo."
- "§" **"Título: el título se aplica al localizador y planeo lo pendiente si cambia"**
"Este tanto apuntará en la nueva dirección. Mientras algunos ILS se desvían a la pista"
"partida sirven, no es algo que haría normalmente a menos que esté"
"Agregar un ILS del mundo real que se desvíe."
- "§" **"Variación magnética: la variación magnética siempre es el mismo que el aeropuerto."**
"FS9 y FSX no reconocerá ningún cambio a este valor."
- "§" **"Glide Slope V DME: seleccionar o un-selecting la pendiente de planeo y DME van tampoco"**
"eliminarlos o agregarlos. Lo único que puede cambiar es el ángulo de inclinación de planeo."

"Si necesita eliminar un pendiente de planeo o DME, o bien seleccionarlos en el aeropuerto y eliminar"
"o desactive en el cuadro de diálogo. Recuerde que ADE9X no le permitirá eliminar valores"
"localizadores, y si te intentas obtendrá un mensaje de advertencia. Puede eliminar, por otro lado,"
"localizadores creados por el usuario."

"12.4 VOR V DME (VHF omnidireccional rango V distancia" "Equipo de medición)"



"ADE9X mostrará material VORVDME si están dentro de 60nm del aeropuerto actual. ADE9X"
"También le permite agregar sus propios VORVDME."

"12.4.1 Bolsa de VORVDME"

"o en FS9"

"-Un stock VORVDME puede moverse dentro de un \"área de círculo seguro\", que aparece en el ADE"
"Mostrar, cuando se activa el VORVDME."



"-Un stock que no puede eliminarse VORVDME"
"-Un stock VORVDME puede editarse, excepto \"Ident\" y \"Región\" (véase figura 63)"

"o en FSX"

"-Un stock VORVDME puede no movido, eliminado o editado."

"12.4.2 Usuario generado VORVDME"

"Para agregar un VORVDME, seleccione Agregar > VORVDME en el menú contextual."

"12.4.3 VORVDME propiedades"

"Para editar un VORVDME, haga doble clic en el objeto o seleccione Editar objeto en el contexto"
"Menú."

"Figura 63 - cuadro de diálogo de propiedades VOR"

"En el cuadro de propiedad VOR puede editar los siguientes options:"

"§" **"Nombre: muestra el nombre de tu VOR/DMe"**

"§" **"Ident – el VOR ident es generalmente de 3 a 4 letras de longitud"**

"§" **"Tipo: allí son tres tipos generales de VOR/DME: VOR, VOR + DME y DME"**

"sólo. Sólo VOR proporcionará orientación direccional a través de la omni radial pero hay distancia"

"información. VOR + DME proporcionará la dirección y la distancia. Voluntad sólo DME"

"proporcionar información de la distancia, pero no transmitirá una omni radial."

"§" **"VOR tipo: existen cuatro tipos específicos de VOR a elegir:"**

"1." **"Terminal: este tipo tiene una altitud entre 1.000 ft y 12.000 pies y"**

"una gama de 25nm"

"2." **"Baja: este tipo tiene una altitud entre 1.000 ft y 18.000 pies y una gama de 40nm"**

"3." **"Alto: este tipo tiene una altitud entre 14.500 pies y FL450 y un rango"**

"de 100nm a 130nm."

"4." **"VOT: esto es una estación de baja potencia omni situada en muchos de los mediados a gran tamaño"**

"aeropuertos. Un VOT difiere de una omni estándar que transmite sólo una única"

"radial, el 360 ° radial. FS9 y FSX no parecen utilizar material VOTs."

"§" **"Frecuencia: las frecuencias válidas para VORs son entre 108.000 MHz y"**

"117.950 MHz (con espaciado de 50 kHz)."

"§" **"Rango: ADE9X valores predeterminados de la gama VOR/DME a 27nm pero debe modificar esta basado"**

- "el tipo VOR que seleccione. Para VOTs, FS9 y FSX bloquea el intervalo en 0.5nm"
- "independientemente del valor que introduzca. ADE9X permite cualquier rango bajo 300nm y será"
- "proporcionar un valor recomendado si pulsas el botón Definir intervalo."
- "§" **"Variación magnética: el valor se basa en la variación magnética del aeropuerto."**
- "FS9 y FSX no reconocerá ningún cambio a este valor."
- "§" **"Región: se basa en la ubicación de su proyecto de aeropuerto."**
- "§" **"Ubicación: permite especificar las coordenadas geográficas de tu VOR; Sin embargo,"**
- "la elevación se basa en la elevación del aeropuerto."

"12.5 NDB (no direccional Radio Beacon)"



"12.5.1 NDB de Stock"

"o para FS9"

- "-Un stock NDB puede moverse dentro de un \"área de círculo seguro\", que aparece en el ADE"
- "Mostrar, cuando se activa el NDB."



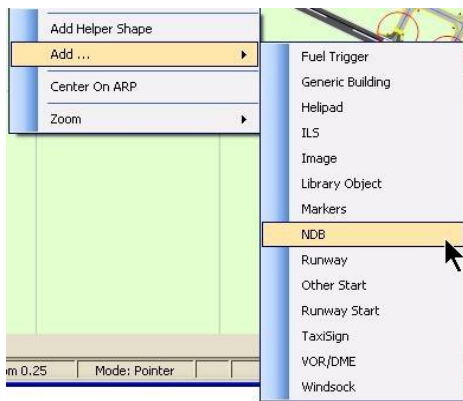
- "-Un stock NDB no puede eliminarse"
- "-Un stock NDB puede editarse, excepto \"Ident\" y \"Región\" (véase figura 64)"

"o en FSX"

- "-Un stock NDB no puede ser movido, eliminado o editado."

"12.5.2 Usuario generado NDB"

- "Puede agregar nuevos NDBs terminales pero no regulares. Es decir, que se almacenarán todos NDBs agregar"
- "en el registro de aeropuerto."
- "Para agregar NDBs, seleccione Agregar > NDB en el menú contextual. Esto traerá hasta el NDB"
- "cuadro de diálogo de propiedades."



"12.5.3 NDB propiedades"

"En el cuadro de diálogo de propiedades NDB, puede seleccionar las diversas características NDB."

"Figura 64 - cuadro de diálogo de propiedades NDB"

"§" **"Nombre: muestra el nombre del NDB"**

"§" **"Ident – el NDB ident es generalmente de 3 a 4 letras de longitud."**

"§" **"NDB tipo: existen cuatro tipos de NDBs puede elegir entre: Compass Point, MH,"
"H y HH."**

"1." **"Compass Point (o L): alimentación < 25 watts y gama = 15nm"**

"2." **"MH-alimentación < 50 vatios y gama = 25nm (más terminales NDBs en FS son MH)"**

"3." **"H-50-2.000 vatios y rango de alimentación = 50nm"**

"4." **"HH: alimentación > 2.000 vatios y rango 75 - 100nm"**

- "§" "FS9 y FSX permite cualquier rango de nm a utilizarse independientemente del tipo seleccionado. Eso significa"
 "puede crear un NDB HH y establecer el intervalo para 1.0nm y FS lo honrará. FS9 Y FSX"
 "Lee también la altitud de altura vertical de un NDB. En consecuencia, si estás 1.0nm desde"
 "el NDB a nivel del suelo y slew ascendente a 30.000 pies la distancia de alcance NDB aumenta"
 "también."
- "§" "**Frecuencia: frecuencias NDB varían de país a país. En América del Norte, el**"
 "Banda NDB es de 190 a 435 kHz y de 510 a 530 kHz. En Europa, existe una larga"
 "banda de radiodifusión de onda de 150 a 280 kHz, por lo que la banda NDB Europeo es de 280"
 "kHz a 530 kHz con una brecha entre 495 y 505 kHz porque 500 kHz es el"
 "frecuencia de socorro marítimo internacional (de emergencia). En consecuencia, será ADE9X"
 "permiten asignar una frecuencia NDB entre 0 y 1737 kHz."
- "§" "**Rango: como ya se mencionó, cada tipo de NDB tiene una gama basada en su poder**"
 "salida. ADE9X utiliza el intervalo predeterminado de 27nm. Sin embargo, se debe cambiar este valor"
 "basado en el tipo de NDB que desea crear."
- "§" "**Variación magnética: el valor se basa en la variación magnética del aeropuerto.**"
 "FS9 y FSX no reconocerá ningún cambio a este valor."
- "§" "**Región: se basa en la ubicación de su proyecto de aeropuerto.**"
- "§" "**Ubicación: permite especificar las coordenadas geográficas de tu NDB; Sin embargo,**"
 "la elevación se basa en la elevación del aeropuerto."

"12.6 Puntos (sólo en modo de enfoque)"

- "Puntos de interés se utilizan para definir enfoques o rutas en FS."
 "Existen dos tipos, Terminal y los Waypoints de la ruta."
 "Son visibles sólo en el modo de enfoque de ADE9X."
 "Cuando carga un bolsa aeropuerto, ADE9X cargará cualquier terminal o ruta puntos dentro de un"
 "Radio de 60 nm alrededor del aeropuerto."

"12.6.1 Ruta Waypoints"

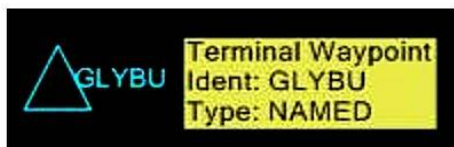
- "-Ruta Waypoints no agregados, eliminados o modificados excepto mover en FS9"
 " "

"o en FS9"

- "-Un waypoint de la ruta se puede mover sólo en FS9, dentro de un \"\"área de círculo seguro\"\", que"
 "aparece en la pantalla de ADE, cuando está activado el waypoint."

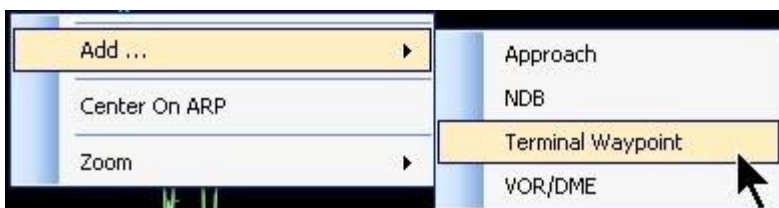


"12.6.2 Terminales Waypoints"



"Cuando carga un bolsa aeropuerto, ADE9X cargará cualquier terminal o ruta puntos dentro de la prueba"
"Radio del aeropuerto."

"Para agregar un punto terminal, seleccione Agregar > Waypoint Terminal desde el menú contextual de la"
"Diseñador de enfoque."



"Después de una breve demora, abrirá las propiedades de Waypoint. Si desea cancelar el punto, a continuación"
"Utilice el botón Cancelar en el cuadro de diálogo de propiedades, o puede deshacer el punto recién creado a través de"
"Deshacer."

A screenshot of a 'Properties' dialog box for a 'Waypoint'. The dialog has a title bar 'Properties' and a 'Locked' checkbox. Inside, there's a 'Waypoint' label. Fields include 'Ident' (WPA), 'Type' (NAMED), 'Mag Var' (10.20), and 'Region ID' (K6). A 'Location' section contains a 'Set By Drag' button, 'Latitude' (39.077538935), and 'Longitude' (-77.72392558). A 'Comments' field contains 'Terminal Waypoint'. At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.

"Figura 65 - cuadro de diálogo de propiedades de Waypoint"

- " **"Ident: Waypoints tienen un ident de hasta cinco letras y números. ADE9X ofrece un"**
"maniquí ident (WPA). Necesita cambiar esto y asegurarse de que no es lo mismo que"
"otro punto de referencia asociado con el aeropuerto lo contrario allí será un error del compilador."
- " **"Tipo: aunque hay una variedad de tipos de FS, sólo dos se utilizan a lo largo de la"**
"mundo de FS por defecto: su nombre y sin nombre. Incluso esta distinción parece ser errática y"
"en general el tipo no aparece para nada en FS. La lógica subyacente"
"el nombre y sin nombre es que si usted puede hablar (ATOFF) entonces su \"nombre\" pero si te"
"Can't (A1234) entonces es \"sin nombre\"."
- " **"Variación magnética: ADE9X determinará la variación magnética basada en la"**
"valor de aeropuerto. No debe cambiar esto a menos que conozca a través de algunos datos publicados que"
"el valor seleccionado por ADE9X no es correcto."
- " **"ID de la región: ADE9X determinará el ID de la región para usted. Utiliza un algoritmo que"**
"debería ser correcto cambio tan sólo este si sabe que ha elegido un mal."

"Para mover un punto terminal, simplemente seleccione y arrástrelo."

"Puede eliminar puntos terminales creados por el usuario."

"13.0 Diseñador de enfoque"

"Como se mencionó al principio de este manual, Editor de diseño del aeropuerto es un potente"
"herramienta de desarrollo para los principiantes y los programadores experimentados de aeropuerto. Uno de los más"
"funciones avanzadas de ADE9X es el diseñador de enfoque."

"El diseñador de enfoque ADE9X le proporciona la capacidad de agregar, modificar y eliminar"
"diversos tipos de enfoques terminales, incluyendo las piernas de enfoque, correcciones, 29,99, transiciones, y"
"puntos de interés. Estos son considerados algunos de los elementos \"invisibles\" pero vitales de diseño del aeropuerto."
"Sin enfoques adecuadamente diseñados, aviones de AI no funcionará correctamente cuando aterrizaba en"
"su aeropuerto."

"Porque el diseño enfoque es un tema tan avanzado, debe consultar otros recursos cuando"
"trabajar con enfoques en ADE9X ∨ FS. En primer lugar, debe consultar con el enfoque de terminal"
"placas para el aeropuerto. Estos se encuentran en distintas ubicaciones de Internet (por ejemplo"
"www.airnav.com, www.naco.faa.gov, www.nats-uk.ead-it.com/public/index.php.html,"
"www.VATSIM.net). en segundo lugar, deben aprender más sobre diseño de procedimientos de enfoque de"
"fuentes como ARINC 424, Eurocontrol o otra aviación civil sitios Web (por ejemplo"
"www.casa.gov.au). por último, al ponerlo todo junto y traducirla a FS ∨ ADE9X,"
"debe consultar la documentación del SDK y los debates de enfoque excelente que tengan lugar"
"en el fsdeveloper. Foro."

"13.1 Modo de enfoque"

"Para utilizar el diseñador de enfoque de ADE9X, necesita seleccionar modo de enfoque de la ADE9X"
"Barra de menú principal."



"Figura 66 - barra de menú principal de ADE9X"

"Una vez que haga clic en modo de enfoque, enfoque diseñador de ADE9X reemplazará el aeropuerto predeterminado"
"diseño de vista esquemática (figura 67 en la página siguiente)."

"Va a utilizar el diseñador de enfoque en el modo de enfoque para hacer todo de su enfoque terminal"
"trabajar en el aeropuerto."

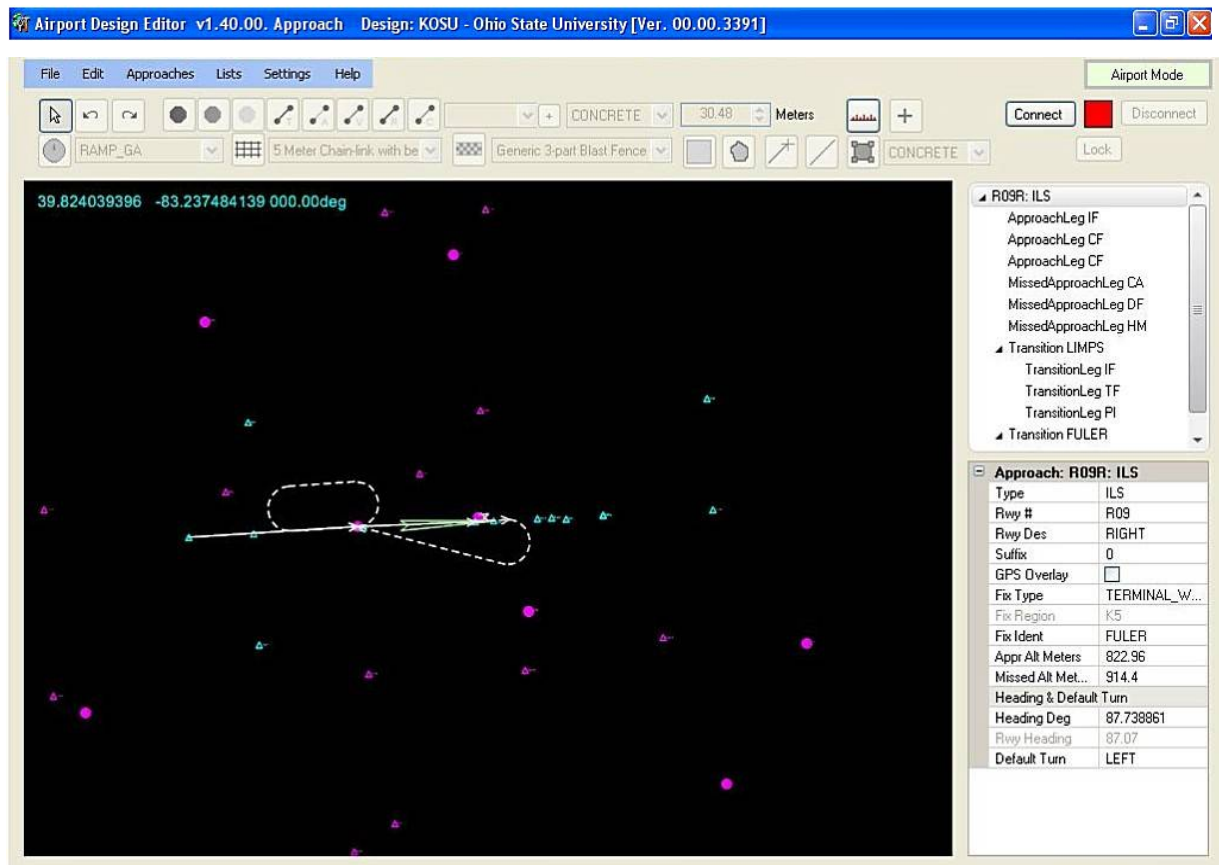
"13.1.1 Barra de menú de modo de enfoque"

"La barra de menú de modo de enfoque es similar a la barra de menú principal de ADE9X con la adición de"
"un menú de enfoques"



"§" "Menú: Inicio de ADE9X abrir, guardar, compilar y funciones de impresión de archivos."
"Este menú es idéntico al menú principal de ADE9X (véase [# acText62](#) hivo"
"obtener más información)."

"§" "Editar menú: proporciona acceso a las funciones de deshacer y rehacer. Este menú es idéntico al"
 "Menú de edición principal de ADE # acText84 Editar menú para obtener más información)."



"Figura 67: diseñador de enfoque del ADE9X V enfoque modo"

"§" "Menú de enfoques – permite agregar enfoques e importar código de enfoque. Ver"

"Sección # Páginas [156] para obtener más información"

"§" "Listas de menú: proporciona una manera fácil de ver y administrar los diversos elementos de enfoque"
 "en el proyecto de aeropuerto. # Páginas [158] e menú para obtener más información."

"§" "Menú de configuración: permite modificar el funcionamiento de ADE9X o miradas. Este menú está"
 "idéntico al ADE9X del menú principal de configura # acText98 7 menú de configuración para"
 "información)."

"§" "Menú: proporciona acceso a la ayuda en línea, actualizaciones de ADE9X y versión del programa de ayu"
 "información. Este menú es idéntico al menú de ayuda principal de ADE9X."

"Vé # acText100 yuda para obtener más información."

"§" "Modo de aeropuerto – visualización de ADE9X alterna entre el modo de diseño de aeropuerto y enfoque"
 "modo de diseño"

"13.1.2 Barra de herramientas de modo de enfoque"

"La mayoría de las principales funciones de la barra de herramientas de ADE9X está desactivada en el modo de enfoque"
 "tiene todavía cuatro funciones de la barra de herramientas a su disposición."



"§" "Modo de puntero: el modo básico en modos de aeropuerto y enfoque. Necesita estar en"
 "Modo de puntero para seleccionar o arrastrar objetos."

- "§" "Deshacer V rehacer – le permite deshacer o rehacer sus últimas acciones."
- "§" "Agregar instrucciones: Utilice esta función para crear directrices para ayudar a la posición de enfoque" elementos. Directrices en el modo de enfoque se miden en millas náuticas. Consulte la página "62 para obtener más información sobre cómo utilizar las directrices."
- "§" "Conectar con FS9 y FSX: utilice el FS junto con el diseñador de enfoque con precisión" colocar los elementos de enfoque y métodos de prueba. Véa # acText144 ara" obtener más información."

"13,2 Los menús de modo de enfoque de"

"Dos menús que contienen nueva funcionalidad de enfoque son el menú de los enfoques y las listas"

"Menú. Necesita familiarizarse con estos menús si desea convertirse en expertos"

"con el diseñador de enfoque de ADE9X."

"13.2.1 Menú de enfoques"



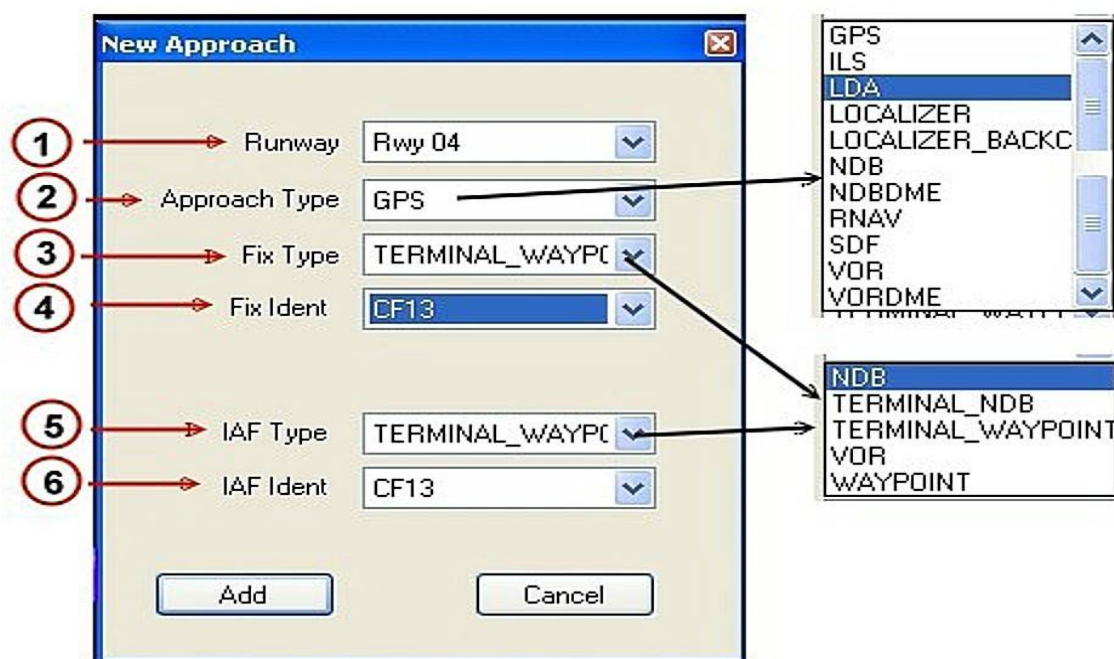
"En el menú de enfoques, puede añadir un enfoque, importar información de enfoque, y"

"Elija Mostrar propiedades de pierna opcional"

"13.2.1.1 Agregar enfoque"

"Seleccionar Agregar enfoque desde el menú de enfoques permite crear un nuevo enfoque en"

"su aeropuerto. Cuando se selecciona Agregar enfoque, se abrirá el cuadro de diálogo nuevo enfoque."



"Figura 68 - cuadro de diálogo de nuevo enfoque"

"Hay seis ajustes de enfoque que se deben seleccionar para crear un nuevo enfoque:"

"1. **"Pista: elija la pista al que pertenecerá el nuevo enfoque"**

"2. **"Tipo de enfoque: seleccione uno de los tipos de once enfoque que desea crear"**

"3. **"Fijar tipo: seleccione uno de los tipos de corrección de cinco que servirán como su Fix de enfoque Final"**
"(FAF)"

"4. **"Arreglar Ident, elija el punto que desee designar como la FAF"**

"5. **"IAF tipo: seleccione uno de los cinco fijar tipos que servirán como su Fix de enfoque inicial"**
"(IAF)"

"6. **"IAF Ident: elegir el punto que desee designar como la FIA"**

"Después de haber realizado las selecciones, haga clic en Agregar para crear su nuevo enfoque o en Cancelar para"
"descartar su nuevo enfoque."

"13.2.1.2 Importar desde Bgl o XML"

"Estas opciones de dos importar permiten importar datos de enfoque desde un archivo existente del aeropuerto,"

"Si es un fichero Bgl o XML o desde un FS9 o FSX bolsa aeropuerto."

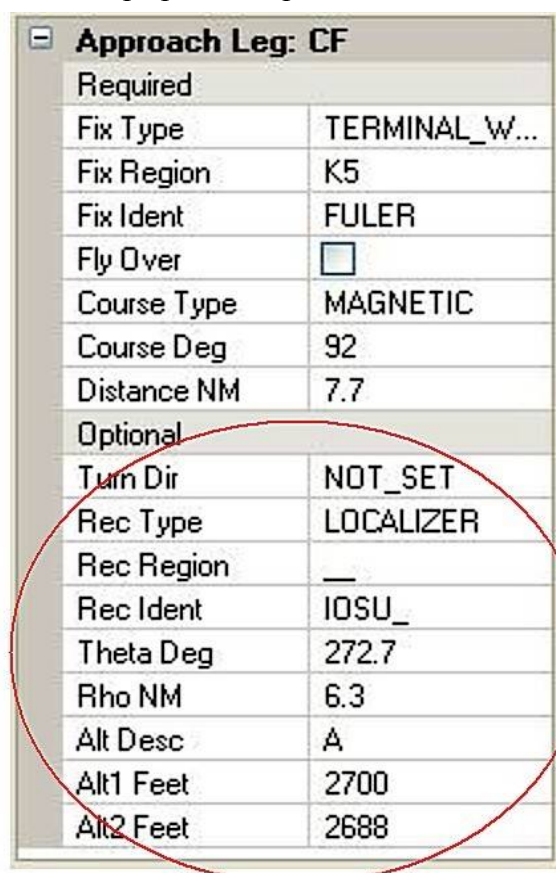
"13.2.1.3 Mostrar propiedades opcionales de pierna"

"Esta opción en el menú de enfoques controla el nivel de detalle que se verá en el"

"Diseñador de enfoque para los diferentes enfoques en el aeropuerto. Sólo el enfoque necesario"

"propiedades son necesarias para hacer que los elementos de enfoque totalmente funcional, por lo que puede decidir"

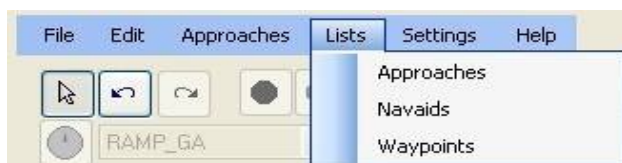
"ocultar estas propiedades opcionales."



| Approach Leg: CF | |
|------------------|--------------------------|
| Required | |
| Fix Type | TERMINAL_W... |
| Fix Region | K5 |
| Fix Ident | FULER |
| Fly Over | <input type="checkbox"/> |
| Course Type | MAGNETIC |
| Course Deg | 92 |
| Distance NM | 7.7 |
| Optional | |
| Turn Dir | NOT_SET |
| Rec Type | LOCALIZER |
| Rec Region | — |
| Rec Ident | IOSU_ |
| Theta Deg | 272.7 |
| Rho NM | 6.3 |
| Alt Desc | A |
| Alt1 Feet | 2700 |
| Alt2 Feet | 2688 |

"Para ocultar las propiedades opcionales de pierna, anule la selección de la opción de mostrar pierna propiedades."

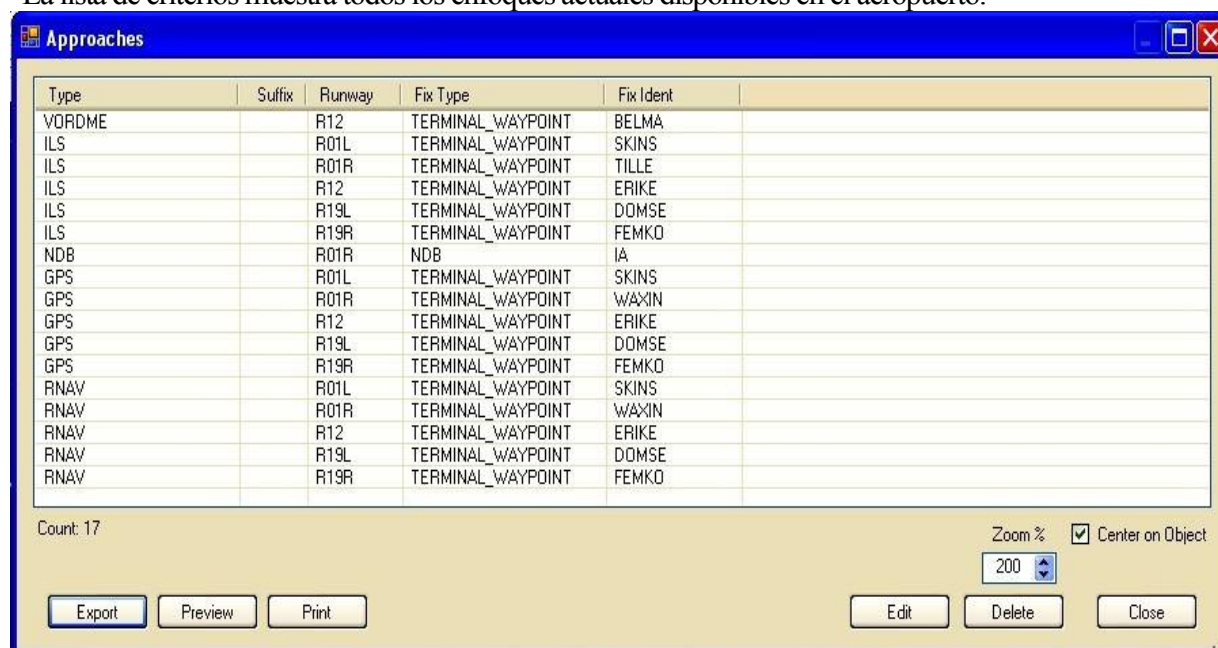
"13.2.2 Listas de menú"



"El menú muestra contiene los elementos de tres enfoque que se pueden trabajar con enfoque"
"modo: enfoques y 29,99 puntos."

"13.2.2.1 Enfoques"

"La lista de criterios muestra todos los enfoques actuales disponibles en el aeropuerto."



"Figura 69 - lista de enfoques"

"La lista de detalles del tipo de cada enfoque, asignada la pista y el tipo de reparación y ident de la"
"FAF de enfoque. Para editar un enfoque, seleccione el enfoque y haga clic en Editar. Para eliminar un"
"enfoque, seleccione el enfoque y haga clic en eliminar. Tenga en cuenta que si desea eliminar un ILS"
"enfoque, debe eliminar el aparato ILS en modo de diseño del aeropuerto. Al eliminar la"
"Componentes de ILS, ADE9X también eliminará el código asociado de enfoque de ILS. Eliminar un ILS"
"enfoque en el modo de enfoque sólo eliminará el código de enfoque, no el real ILS y DME"
"componentes."

"13.2.2.2 29,99"

"La lista de 29,99 muestra todos los 29,99 dentro de un radio de 60 nm alrededor de su aeropuerto."

"o sólo para FS9"

"ADE generalmente ahora recuerda la ubicación material de 29,99 y puntos. El 29,99"
"y Waypoint lista contiene una columna \"Nm movido\". Tampoco muestra '-' que significa la"
"información no está disponible o pertinentes o contiene la distancia en Nm entre el"
"ubicación actual de un material navaid y su ubicación material tal como se definen en el archivo de existencias bgl."

| Type | Ident | Name | Freq | Airport | Dist Nm | Moved | Comments |
|---------|-------|----------------------|-------------|---------|---------|-------|--------------|
| NDB | IA | TILLE (WASHINGTON) | 346.00 Khz | KIAD | 5.9 | - | Terminal Ndb |
| NDB | DC | OM 01 (WASHINGTON) | 332.00 Khz | KDCA | 22.8 | 0.0 | |
| NDB | DA | DAVEE (FT BELVOIR) | 223.00 Khz | KDAA | 23.5 | 0.0 | |
| NDB | RW | KIRBE (CAMP SPRINGS) | 360.00 Khz | KADW | 31.1 | 0.0 | |
| NDB | MX | ZOOTE (CAMP SPRINGS) | 232.00 Khz | KADW | 27.4 | 0.0 | |
| VOR/DME | MRB | MARTINSBURG | 112.100 Mhz | | 32.1 | 0.0 | |
| VOR | HGR | HAGERSTOWN | 109.800 Mhz | | 48.8 | 0.0 | |
| VOR/DME | EMI | WESTMINSTER | 117.900 Mhz | | 39.8 | 0.0 | |
| VOR | FDK | FREDERICK | 109.000 Mhz | | 28.3 | 0.0 | |
| VOR/DME | LDN | LINDEN | 114.300 Mhz | | 35.5 | 0.0 | |
| VOR/DME | AML | ARMEL (WASH., D.C.) | 113.500 Mhz | | 0.8 | 0.0 | |
| VOR/DME | DCA | WASHINGTON, D.C. | 111.000 Mhz | | 20.3 | 0.0 | |
| VOR/DME | CSN | CASANOVA | 116.300 Mhz | | 26.5 | 0.0 | |
| VOR/DME | RRV | RRONKE | 114.500 Mhz | | 36.8 | 0.0 | |

Count: 31

Zoom %: 25 ☒ Center on Object

Buttons: Export, Preview, Print, Edit, Delete, Close

"Figura 70 - lista de 29,99"

"13.2.2.3 Waypoints"

"La lista de Waypoints proporciona visibilidad a todos los puntos situados en un radio de 60 nm de su aeropuerto."

| Ident | Type | Dist Nm | Moved Nm | Region | Comments |
|----------|-------|---------|----------|--------|-------------------|
| ▲ GLORI | NAMED | 6.7 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ FLORR | NAMED | 16.8 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ FLINS | NAMED | 17.5 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ CARRY | NAMED | 8.9 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ CARAS | NAMED | 5.1 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ BULSI | NAMED | 11.9 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ BOYDS | NAMED | 15.8 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ METSS | NAMED | 21.8 | - | K6 | Terminal Waypoint |
| ▲ HGR | VOR | 48.8 | 0.0 | K6 | Route Waypoint |
| ▲ ELGEE | NAMED | 57.6 | 0.0 | K6 | Route Waypoint |
| ▲ MRB | VOR | 32.1 | 0.0 | K6 | Route Waypoint |
| ▲ TOMAC | NAMED | 54.4 | 0.0 | K6 | Route Waypoint |
| ▲ BUSTR | NAMED | 59.4 | 0.0 | K6 | Route Waypoint |
| ▲ IHD53 | NAMED | 57.9 | 0.0 | K6 | Route Waypoint |
| ▲ MIIMSY | NAMED | 42.7 | 0.0 | K6 | Route Waypoint |

Count: 195

Zoom %: 5 ☒ Center on Object

Buttons: Export, Preview, Print, Edit, Delete, Close

"Figura 71 - lista de Waypoints"

"La lista ofrece información para cada punto de referencia e indica si se trata de un terminal o una ruta"
"punto de referencia. Sólo puede editar o eliminar puntos terminales."

"13,3 Enfoques de en ADE9X"

"Puede elegir entre once tipos de enfoques terminales en ADE9X. Mediante lógica de puntuación,"
"FS9 y FSX prioriza estos once enfoques en el siguiente orden:"

"1. **"ILS (sistema de aterrizaje instrumental)"**

"2. **"LOC (localizador)"**

"3. **"BVC (curso de espalda)"**

"4. **"LDA (ayuda direccional localizador)"**

"5. **"SDF (mecanismo direccional simplificado)"**

"6. **"GPS (sistema de posicionamiento global)"**

"7. **"VORDME (rango de VHF omnidireccional con equipo de medición de distancia)"**

"8. **"VOR (lo mismo como arriba sin el DME)"**

"9. **"NDBDME (Faro no direccional con DME)"**

"10. **NDB (lo mismo como arriba sin el DME)"**

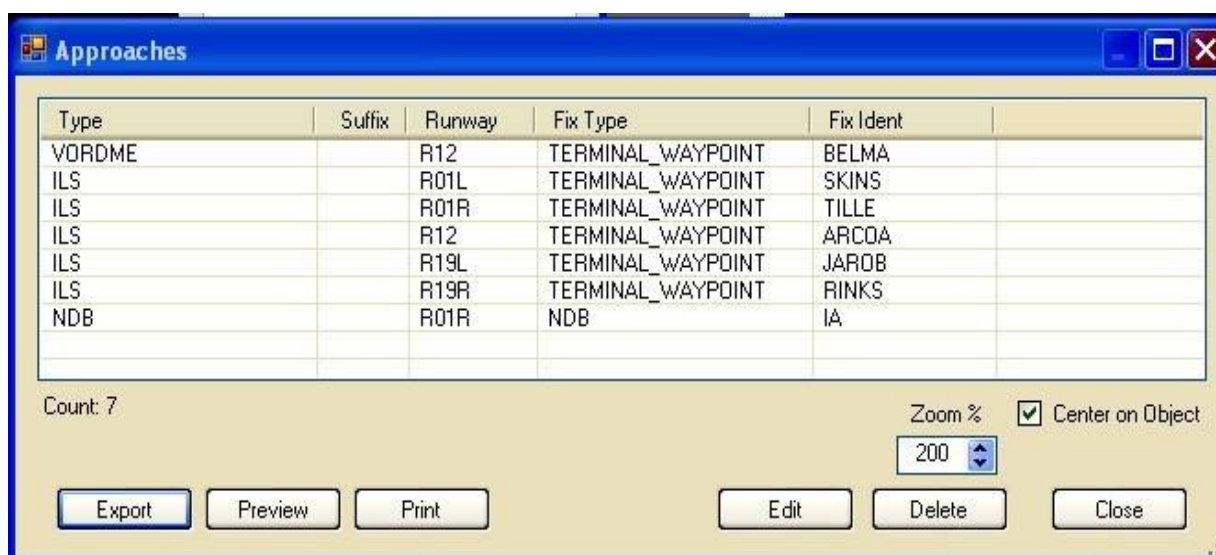
"11. **RNAV (navegación de área)"**

"De todos los enfoques, el ILS enfoque es el sólo no clima relacionados en FS."

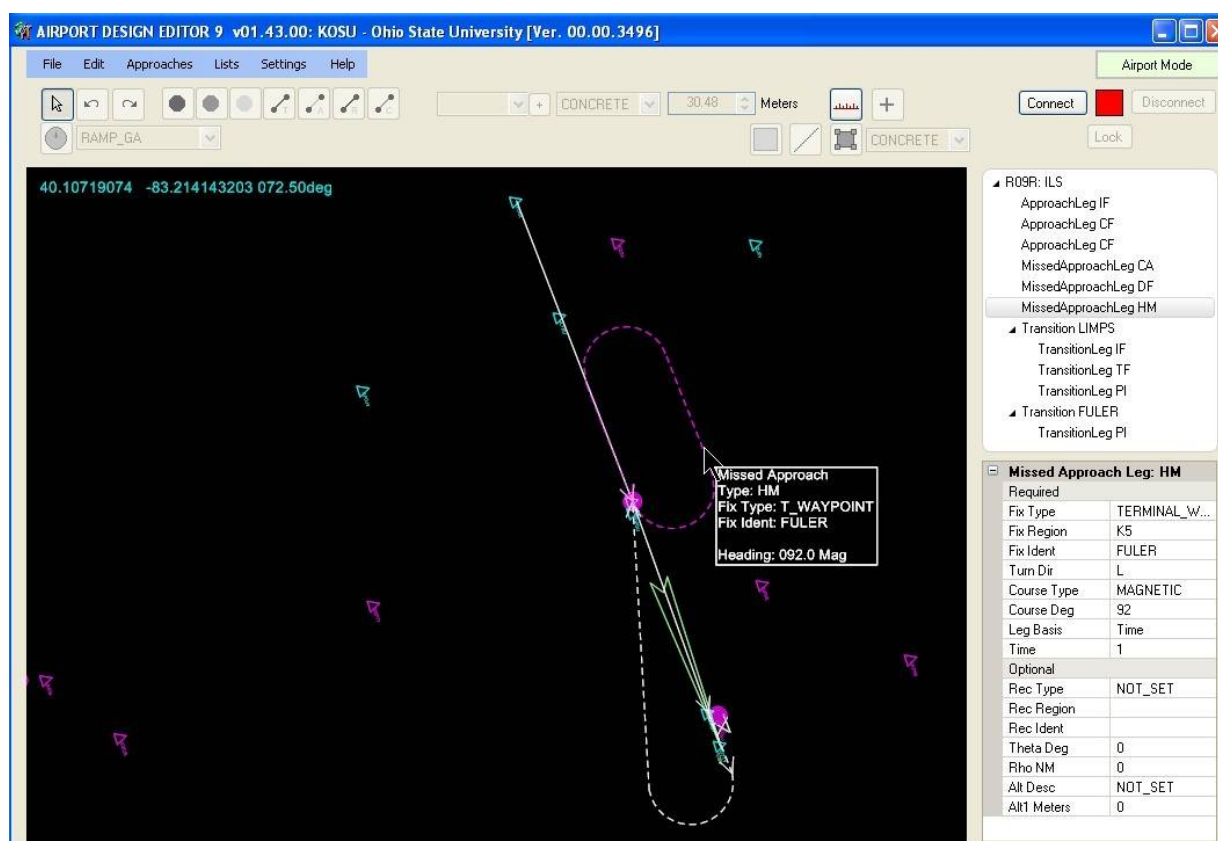
"Esto significa que ATC asignará siempre el enfoque ILS independientemente de las condiciones climáticas en"
"el aeropuerto o la presencia de otros enfoques. Cuando un enfoque ILS no está presente en un"
"el aeropuerto y el clima es IMC (condiciones meteorológicas instrumento), ATC asignará el"
"planteamiento de calificación más alto."

"Estos enfoques terminales once constan de varios elementos incluyendo las piernas de enfoque,"
"transiciones, piernas de transición y enfoque perdido las piernas. Cada elemento de enfoque tiene un conjunto de"
"propiedades que controlan el funcionamiento de ese elemento dentro del planteamiento de la terminal."

"Para ver estos elementos de enfoque y propiedades, abrir un enfoque terminal existente por"
"Haga doble clic en un enfoque de la lista de criterios."



"Diseñador de enfoque de ADE9X muestra el enfoque seleccionado terminal (pantalla principal) junto con" "elementos de enfoque y sus propiedades (derecha dos cuadros)."



"Figura 72: pista 09R ILS enfoque en KOSU"

"Observe cómo ADE9X dibuja el enfoque de ILS de manera similar a como aparece en el GPS FS9 y FSX" "unidad. Muchas veces puede detectar problemas con enfoques nuevos o modificados basados en cómo es" "dibujado."



"Figura 73-09 ILS enfoque en GPS"

"Para seleccionar un elemento de enfoque, simplemente haga clic en el elemento cuando vea su punta de herramienta blanca aparecer. Color del elemento cambia de blanco a magenta y ADE9X mostrará la "propiedades del elemento en los cuadros de propiedad a la derecha."

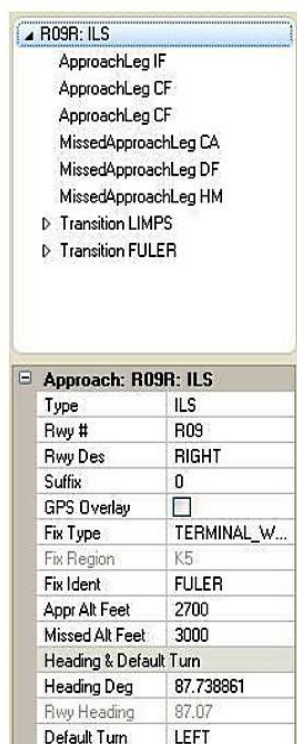


"Figura 74 - 09R ILS perdido propiedades de enfoque"

"Desde aquí se pueden editar el elemento de enfoque o cualquiera de sus respectivas propiedades."

"13.3.1 Enfoque elementos "

"Más enfoques terminales tienen varias patas de enfoque, enfoques perdidos y transiciones."



In the example to the left, the 09R ILS approach at KOSU contains the following elements:

- One initial approach fix (IF)
- Two approach legs (CF)
- Three missed approach legs (CA, DF, HM)
- Two transitions (LIMPS and FULER)

The main ILS properties box provides the following details:

- The approach type is ILS
- The approach is assigned to runway 09R
- The FAF is the terminal waypoint FULER
- The approach altitude is 2,700ft
- The missed approach altitude is 3,000ft
- The approach magnetic heading is 87.738861 degrees

"Estas propiedades deben corresponder a la placa de enfoque terminal para pista 9R en KOSU:"

"A medida que trabaja a través de las propiedades de los demás elementos de enfoque (piernas de enfoque, perdidas
 "las piernas de enfoque y transiciones) deben ajustarse a los datos de placa de enfoque tanto como"
 "posible."

"Cuando se trabaja con los distintos tipos de pierna son generalmente requiere las siguientes propiedades:"

| Approach Leg: CF | |
|------------------|--------------------------|
| Required | |
| Fix Type | RUNWAY |
| Fix Region | K5 |
| Fix Ident | RW09R |
| Fly Over | <input type="checkbox"/> |
| Course Type | MAGNETIC |
| Course Deg | 92 |
| Distance NM | 5.4 |

"§" **"Fijar tipo: la corrección de aproximación final o el tipo de la FAF. Hay ocho tipos desde el cual"**
 "Elija."

"§" **"Fijar la región: la región del mundo"**

"§" **"Arreglar Ident – la FAF ident o nombre"**

"§" **"Mosca sobre – indica la AI aviones sobre la FAF antes de ejecutar la siguiente etapa de"**
 "el enfoque"

"§" **"Tipo de curso – esto normalmente se basará en la partida magnética, pero también se puede utilizar"**
 "la partida verdadera"

"§" **"Curso Deg – la partida de pierna de enfoque"**

"§" **"NM: longitud de la pierna de enfoque desde el punto de referencia anterior a distancia o fijar en el"**
 "FAF"

"Además de las propiedades requeridas, la mayoría de los elementos enfoque tendrá varios opcional"
 "propiedades:"

| Optional | |
|-------------|-----------|
| Turn Dir | NOT_SET |
| Rec Type | LOCALIZER |
| Rec Region | |
| Rec Ident | IOSU |
| Theta Deg | 272.1 |
| Rho NM | 0.9 |
| Alt Desc | A |
| Alt1 Meters | 290.17 |
| Alt2 Meters | 0 |

"§" **"Activar Dir: determina la dirección de un enfoque gire"**

"§" **"Tipo de grabación: un \"destino\" utilizado para derivar la partida recíproca (Theta Deg) y"**
 "distancia (Rho NM)"

"§" **"REC: la región del mundo"**

"§" **"REC Ident – el destino ident o nombre"**

"§" **"Theta Deg: el título de la recíproco de la Rec Ident"**

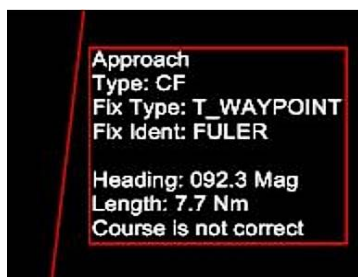
"§" **"Rho NM: la distancia desde el destino recomendado o tipo de Rec"**

"§" **"Alt Desc: instrucciones de altitud dadas por ATC"**

"§" **"Alt1 V Alt 2 pies: altitud mínimos y máximos dependen de los Desc Alt setting"**

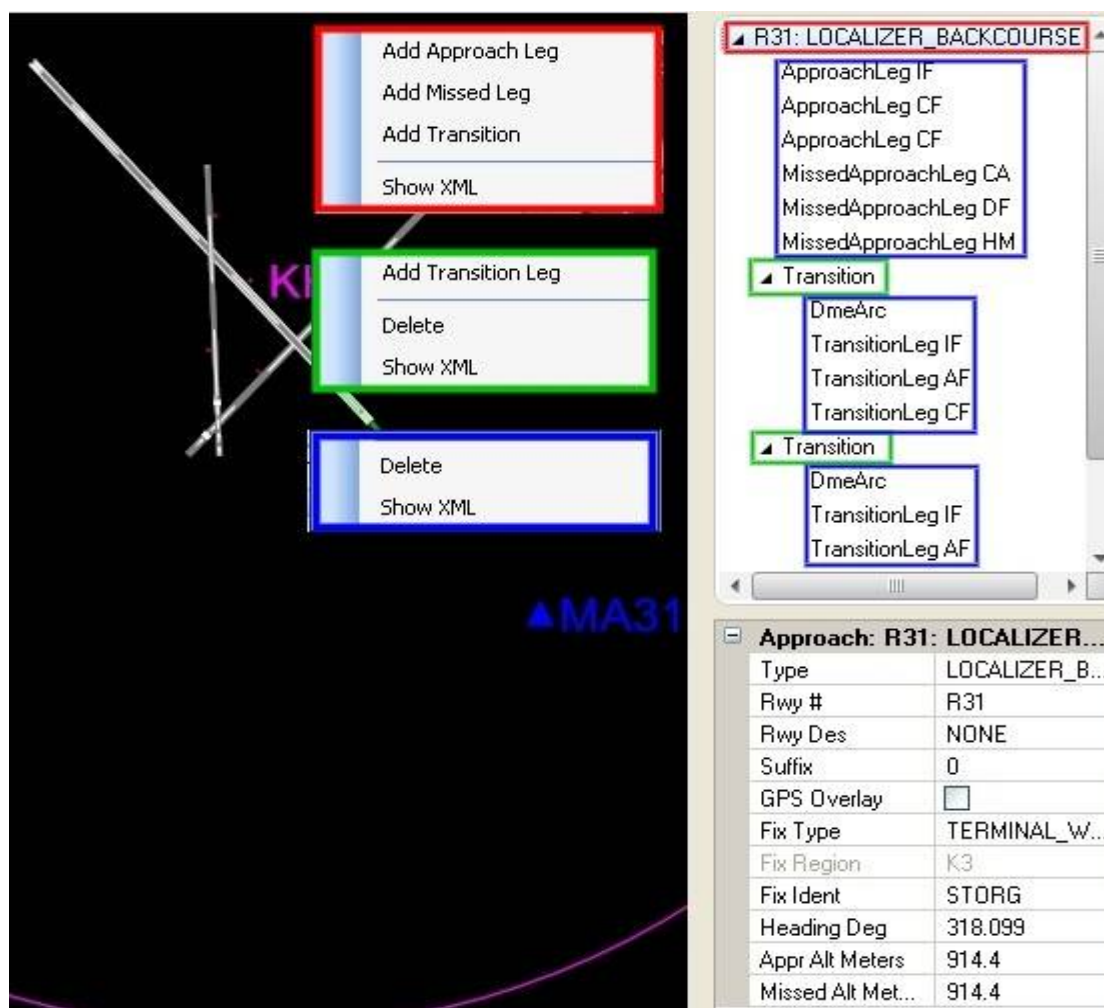
"Las propiedades obligatorias y opcionales varían según el tipo de pierna. Una explicación detallada que rodean"
 "propiedades obligatorias y opcionales está fuera del alcance de este manual. Sin embargo, puede encontrar"
 "mucho de esta información es la documentación del SDK."

"Tenga en cuenta que si no entrar en una propiedad de elemento requerido o utilizar un valor no válido,"
 "ADE9X le avisará por convertir el elemento de enfoque y su herramienta de punta Roja."



"13.3.2 Menú contextual de enfoque"

"Cuando se trabaja con el diseñador de enfoque, el menú contextual de opciones de cambio basado en la"
 "elemento de enfoque se trata."



"Cuando se trabaja con el criterio propio, el menú contextual le permitirá agregar un enfoque"
 "pierna, pierna perdida o transición. También puede ver el código XML para el enfoque de todo."

"Cuando se trabaja con una transición, el menú contextual le permitirá agregar una etapa de transición o"
"eliminar la transición completa. También puede ver el código XML de la transición."
"Cuando se trabaja con piernas individuales, el menú contextual le permitirá eliminar la pierna. Le"
"También se puede ver el código XML de la pierna."

"13.3.2.1 Agregar piernas"

"Cuando se elige añadir un enfoque, perdido, o pierna en el menú de contexto, la transición del"
"Se abrirá el cuadro de diálogo Nuevo de pierna."



"Figura 76 - nuevo cuadro de diálogo de pierna de enfoque"

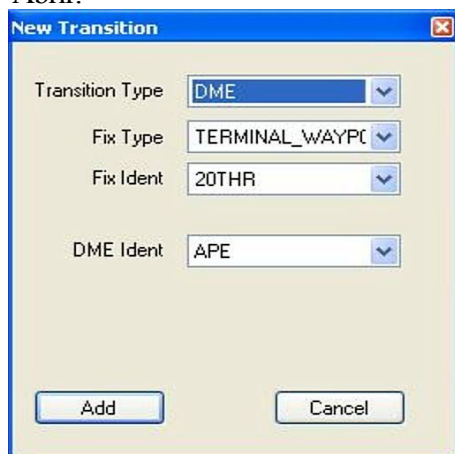
"Desde el cuadro de diálogo, puede establecer el tipo de pierna, fijar el tipo, arreglar ident, tipo de corrección de rec y r"
"de la nueva etapa. Existen 22 tipos de pierna a elegir, y la mayoría de ellos sólo requiere una"
"fijar tipo ident."

"13.3.2.2 Cambiar el orden de pierna"

"Puede cambiar el orden de enfoque existente, perdido, o las piernas de transición seleccionando la pierna"
"y presionar la tecla 'U' para subir la pierna o la había ' clave para bajar la pierna. Sin embargo,"
"no puede mover las piernas entre enfoques, enfoques perdidos o transiciones."

"13.3.2.3 Agregar transiciones"

"Cuando elija Agregar una transición a su enfoque, el cuadro de diálogo nueva transición será"
"Abrir."



"Figura 77 - nuevo cuadro de diálogo de la transición"

"Desde el cuadro de diálogo, puede elegir el tipo de transición, fijar el tipo, arreglar ident y de nuevo DME"
"transiciones, la ident DME."

"13.4 Creando un nuevo enfoque"

"Aunque el propósito de la diseñadora enfoque de ADE9X está generando enfoques, no es"
"dentro del ámbito de este manual para demostrar este proceso."

"Esto estará cubierta por tutoriales pertinentes, que serán publicados posteriormente."

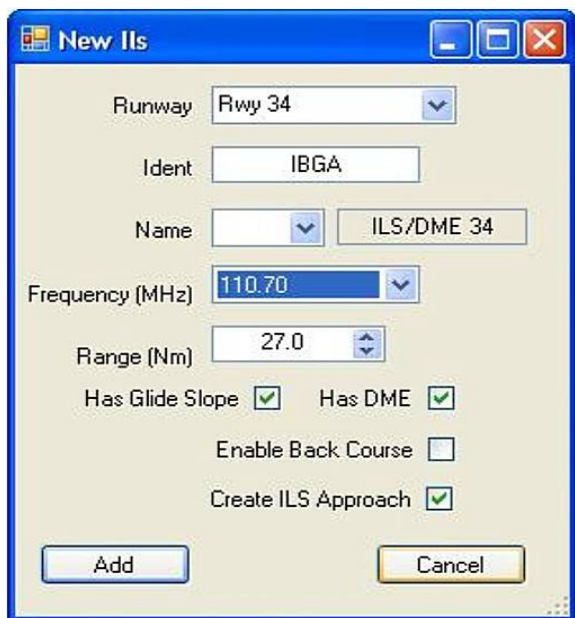
"Entretanto una discusión como tutorial de este tema, dirigido por el experto de enfoque Jim vil"
"puede encontrarse en el Foro de FSDeveloper bajo"

["http://www.fsdeveloper.com/Forum/showthread.php?t=13751"](http://www.fsdeveloper.com/Forum/showthread.php?t=13751)

"13,5 Enfoque automático de de ILS"

"Como se explica en la sección 12.3 ILS (sistema de aterrizaje instrumental), añadiendo un enfoque ILS"
"el aeropuerto es un procedimiento bastante sencillo, especialmente si desea ADE9X para crear el"
"Enfoque de ILS para usted."

"Para que ADE9X crear automáticamente una aproximación ILS en su aeropuerto, seleccione Agregar > ILS de"
"el modo de diseño de aeropuerto menú contextual. Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo ILS."



"Figura 78 - nuevo cuadro de diálogo de ILS"

"Seleccione las propiedades adecuadas de ILS para el aeropuerto. Como mínimo, debe utilizar el basic"
"informaciones sobre cartas de aproximación Jeppesen para la ident, frecuencia, pendiente de planeo, DME,"
"y el curso posterior."

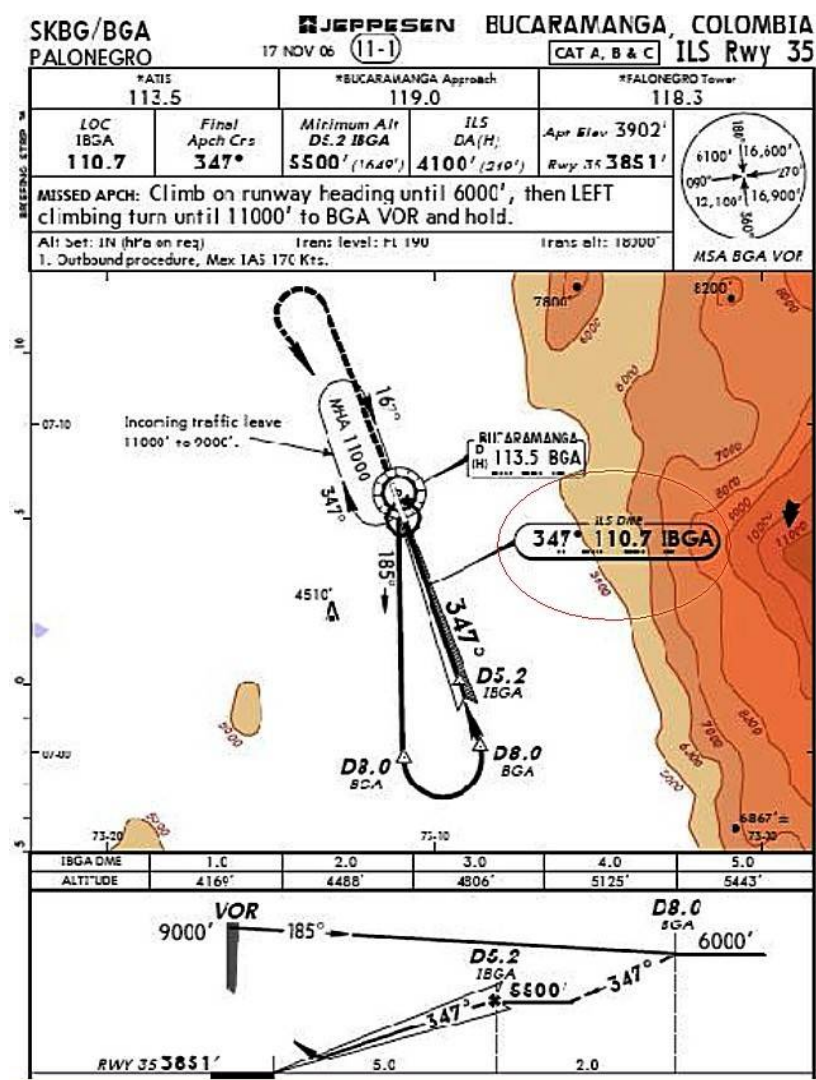
"Por ejemplo, buscar en el gráfico de aproximación Jeppesen Palonegro, Columbia (SKBG) en"
"79 Figura a continuación:"

"En el gráfico de enfoque, sabemos que la ident ILS es IBGA, la frecuencia ILS 110.7"

"MHz y el ILS tienen una pendiente de planeo y DME. Debe especificar esta información básica en el"

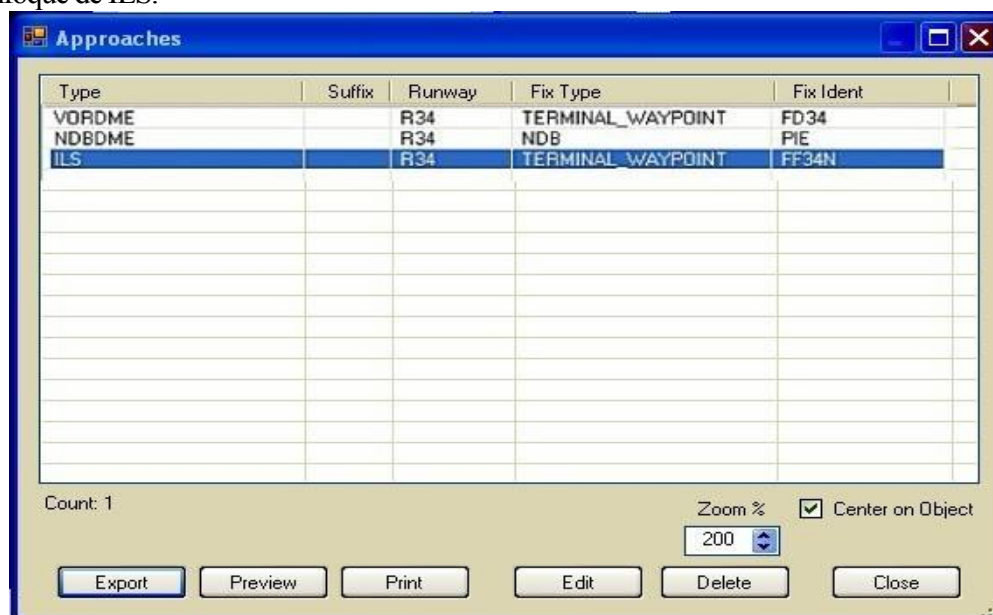
"Agregar cuadro de diálogo de propiedades de ILS. Para que ADE9X crear automáticamente el enfoque de ILS, haga clic"
"el cuadro \"Crear ILS Approach\" y presione el botón Agregar."

"Observará que ADE9X agrega el haz de localizador ILS, DME y pendiente de guía en el aeropuerto"
"modo de diseño. Sin embargo, para ver el enfoque real que creó ADE9X, necesitará usar"
"el diseñador de enfoque en el modo de enfoque."



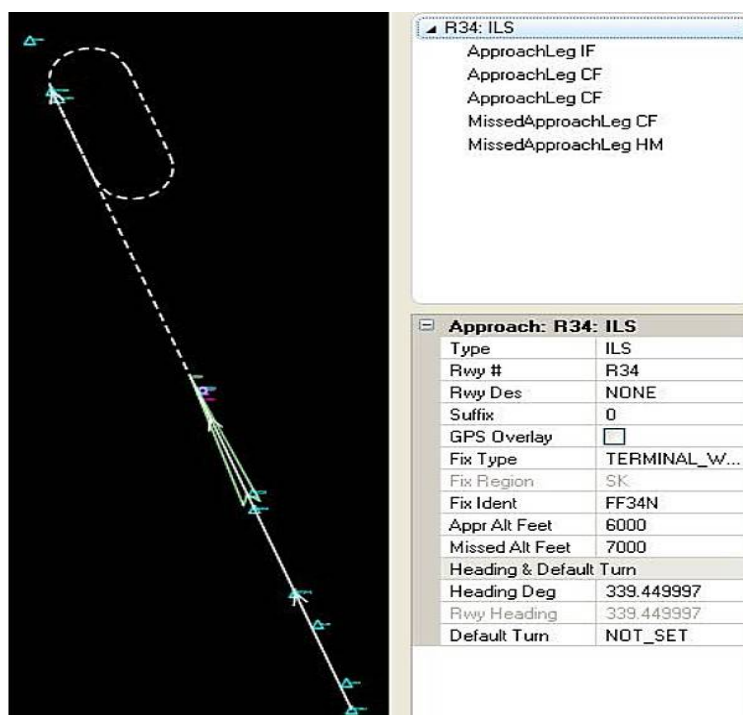
"Figura 79 - ILS pista 35 enfoque gráfico"

"Una vez en el modo de enfoque, seleccione Lista de enfoques en el menú de lista y haga doble clic en el"
 "Enfoque de ILS."



"Figura 80 - SKBG enfoques lista"

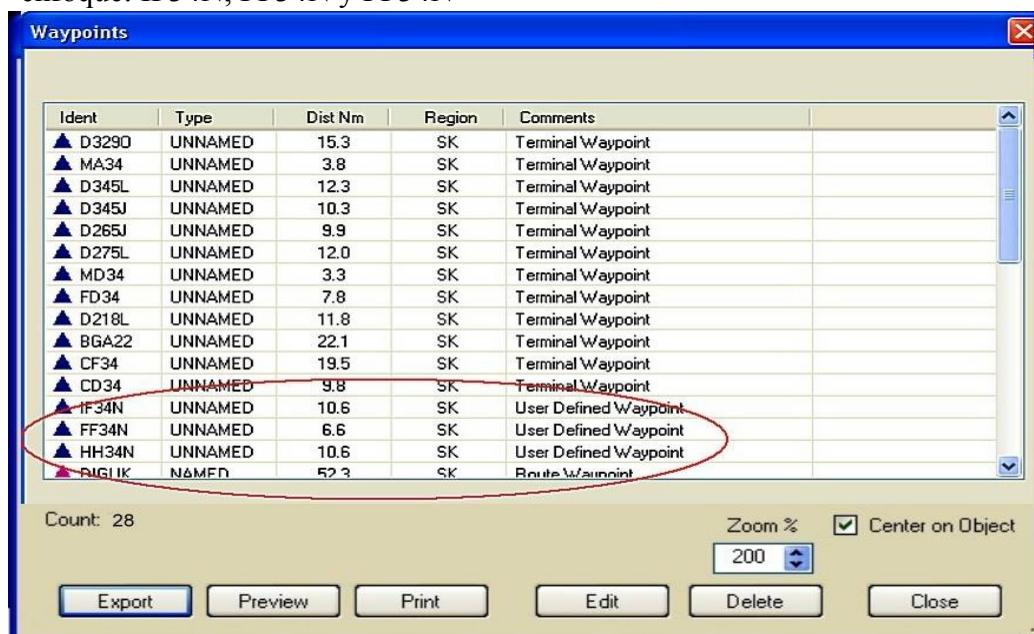
"Esto trae el enfoque automático de ILS creadas por ADE9X"



"Figura 81 - SKBG R34 ILS enfoque"

"Un rápido vistazo revelará que el enfoque automático de ILS contiene dos piernas de enfoque y"
 "dos piernas de enfoque perdidas. Sin embargo, el enfoque no coincide con el gráfico de enfoque real."
 "Sin embargo, el enfoque automático es un enfoque totalmente funcional y será honrado por ATC"
 "y AI aviones."

"También observe que ADE9X creado tres puntos definidos por el usuario como parte del ILS automático"
 "enfoque: IF34N, FF34N y FF34N"



"Figura 82 - lista de Waypoints SKBG"

"ADE9X crear automáticamente su enfoque de ILS es rápida y fácil, aunque no enteramente"
 "precisa. Para crear un enfoque de ILS para SKBG que cumpla con el gráfico de aproximación Jeppesen,"
 "sería necesario utilizar el diseñador de enfoque de ADE9X para construir la pierna de un enfoque a la vez."

"14.0 Objetos de escenografía de"

"Editor de diseño del aeropuerto le permite agregar o modificar la mayoría de los objetos de escenario disponibles en"
"FS9 y FSX. Los objetos que no son compatibles actualmente pueden apoyarse en el futuro"
"versiones."

"14,1 Balizas de"

"La versión actual de ADE9X no es compatible con balizas."

"14.2 Efectos"

"La versión actual de ADE9X no admite efectos."

"14.3 Rectángulos de exclusión"

"Rectángulos de exclusión se utilizan para indicar FS9 y FSX no se muestre ciertos elementos en su"
"proyecto de aeropuerto. A menudo se utilizan para quitar material edificios u otros objetos cuando"
"Rediseñando el aeropuerto esquemático. Aunque el aeropuerto Diseño Editor permite crear tu"
"exclusiones propias, en la mayoría de los casos que no es necesario hacerlo. Esto es porque ADE9X"
"genera automáticamente las exclusiones necesarias para ocultar todos los elementos de material en un aeropuerto."
"En consecuencia, al compilar un proyecto de aeropuerto en ADE9X, FS9 y FSX mostrará"
"lo que está en ADE9X en lugar de lo que está en el aeropuerto de existencias."

"Esto funciona bien cuando comenzar el proyecto de aeropuerto ADE9X desde un aeropuerto de existencias, pero"
"pueden producirse problemas al utilizar un archivo de .bgl o .xml de terceros como el origen de su proyecto. En"
"este caso, la información bursátil no estará disponible y no se creará ADE9X la"
"exclusiones necesarias. Es el mejor método de proceder a cargar los datos de existencias en el aeropuerto por"
"seleccionar datos de balance de carga en el menú Herramienta: # acText97 para nuevo usuario para obtener"
"información)."

"A veces puede ver edificios dobles o signos de taxi o encontrar ese movimiento un edificio o signo"
"deja el original visible en FS. Aunque es posible que ADE9X ha perdido algunos elementos"
"(especialmente si se ha cargado el archivo de .bgl de alguien o un .bgl creado por otra utilidad)"
"Esto es poco probable. Generalmente, el problema es causado por que más de uno por última vez"
"versión del aeropuerto presente en la instalación de FS. Puede utilizar el nuevo aeropuerto de FS9 y FSX"
"Herramienta de escáner para confirmar si existen varios archivos .bgl. Esta herramienta está disponible en el"
"Foro de ADE en fsdeveloper.com."

"Dicho esto, hay casos donde se deba excluir algo que no pueden ser"
"tratan de cualquier otra manera, y ADE9X ofrece un método para hacerlo."

"Tenga en cuenta que las exclusiones de la escenografía no quitar objetos de autogen."

"Para quitar objetos de autogen, debe crear un polígono Aeropuerto de terreno de fondo con"
"establecer la propiedad de \"excludeAutogen\" (véase el capítulo 15.2 para obtener más información). (para FSX"
"sólo)"

"14.3.1 Crear un rectángulo de exclusión"



"Para añadir un rectángulo de exclusión, haga clic en el icono de exclusión rectángulo desde la barra de herramientas pr
"cursor cambiará a una Cruz. Al mismo tiempo ADE9X se reorientarnos el aeropuerto"
"esquemática al norte si tienes gira. Coloque el cursor en la esquina superior izquierda de la"
"zona de exclusión. Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el rectángulo va a la"
"abajo a la derecha."

"Tenga en cuenta que los rectángulos de exclusión son siempre orientadas hacia el norte. Quedan excluidos los objetos"
"cuando su \"punto de referencia\" (es decir, el centro del rectángulo objeto aparece en ADE9X) es"
"dentro del rectángulo de exclusión. Debe su rectángulo de tamaño o utilizar varias exclusiones como"
"es necesario excluir únicamente los objetos deseados."

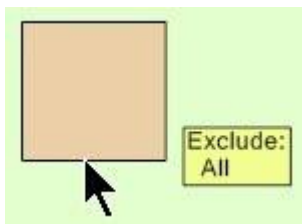
"Cuando haya terminado de acotación de la liberación de rectángulo la izquierda ratón botón y la propiedad"
"se abrirá el cuadro de diálogo."



"Figura 83 - cuadro de diálogo Propiedades del rectángulo de exclusión"

"ADE9X por defecto el excluir toda opción. Deseleccione esta opción para seleccionar los tipos de elementos individual
"que desea excluir. Tenga en cuenta que una exclusión todos eliminará pasarelas, así como otros"
"objetos de escenografía. Para completar la selección, haga clic en el botón Aceptar. Si hace clic en Cancelar y luego la"
"no se agregará el rectángulo de exclusión. También puede utilizar el deshacer / rehacer comandos con"
"rectángulos de exclusión."

"El rectángulo de exclusión debe como similar al siguiente:"



"Observe que la punta de la herramienta muestra las opciones de exclusión seleccionadas."

"14.3.2 Edición un rectángulo de exclusión"

"Para editar un rectángulo de exclusión existentes, seleccione el rectángulo y o bien haga doble clic, pulse"

"Introduzca o seleccione Editar objeto en el menú de clic derecho. Realice los cambios en la propiedad"

"De diálogo y haga clic en Aceptar para guardar y Cancelar para descartar. Estos cambios también se pueden deshacer s

"es necesario."

"14.3.3 Mover y cambiar el tamaño de los rectángulos de exclusión"

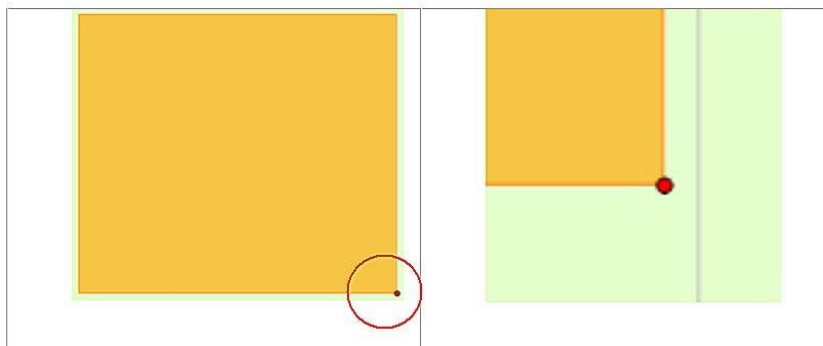
"Para mover un rectángulo de exclusión, seleccione el rectángulo y arrástrela hasta la nueva ubicación. Si usted"

"mover por error, puede deshacer el movimiento."

"Para cambiar el tamaño de un rectángulo de exclusión, seleccione el rectángulo, localice el mango rojo pequeño en la p

"derecha del rectángulo y arrastre el control para redimensionar. Cambiar el tamaño de un rectángulo de exclusión no pu

"puede deshacer."



"14.3.4 Eliminar un rectángulo de exclusión"

"Rectángulos pueden eliminarse fácilmente seleccionando y o bien pulsando la tecla Supr o seleccionar"

"Eliminar objeto en el menú contextual."

"14.3.5 Ver rectángulos de exclusión"

"Para ver todas las exclusiones de usuario en el proyecto de aeropuerto, seleccione exclusiones en el menú Ver."

"Exclusiones automáticamente creadas por ADE9X para objetos de existencias no son visibles, independientemente de"

"ver la configuración."

"Para ver una lista completa de las exclusiones creados por el usuario, seleccione en el menú lista las exclusiones. Una v

"ADE9X será sólo lista exclusión rectángulos que ha creado."

"14.4 Extrusión de puentes"

"La versión actual de ADE9X no es compatible con puentes de extrusión."

"14.5 Desencadenadores de combustible de"

"Desencadenadores de combustible normalmente no son visibles en FS9 o FSX. Son áreas donde los aviones de usuario repostar."

"o para FSX"

"En FSX, desencadenadores de combustible están asociados con lugares de estacionamiento del tipo de combustible"

"requisito que se colocaron en lugares de estacionamiento de combustible, tiene sentido hacerlo. Por lo tanto,"

"ADE sólo permitirá la colocación de un desencadenador de combustible con estacionamiento de combustible."

"Para agregar un desencadenador de combustible, seleccione el lugar de estacionamiento de combustible y elija"

"el menú contextual. Si la opción de activación de combustible no está disponible, compruebe que el estacionamiento"

"Spot seleccionado es un tipo de combustible."

"o para FS9"

"En FS9, desencadenadores de combustible pueden colocarse por libre elección."

"Para agregar un desencadenador de combustible elija Agregar > desencadenador de combustible en el menú con"

"Después de seleccionar agregar un desencadenador de combustible se abrirá el cuadro de diálogo de propiedades de"

Properties

☐ Locked

Fuel Trigger

| | | | |
|-------|----|-------|----|
| AV073 | NO | JET | NO |
| AV087 | NO | JETA | NO |
| AV100 | NO | JETA1 | NO |
| AV130 | NO | JETAP | NO |
| AV145 | NO | JETB | NO |
| MOGAS | NO | JET4 | NO |
| | | JET5 | NO |

Image Complexity: VERY_SPARSE

Location

Set By Drag

Latitude: 48.11067377

Longitude: 16.557452094

Heading: 0.0

Comments

OK Cancel

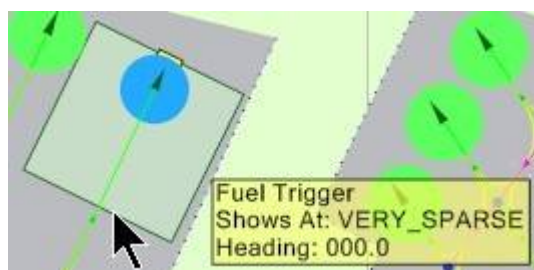
"Figura 84 - cuadro de diálogo Propiedades de desencadenador de combustible"

"Seleccione los tipos de combustible que desea que esté disponible para los aviones de usuario. Imagen (paisaje)"
"complejidad de desencadenadores de combustible se suele establecer en muy escasa y ADE9X utiliza. El"
"partida para el desencadenador de combustible es automáticamente conjunto basado en el título del lugar de estacionar"
"normalmente puede dejar como conjunto."

"Haga clic en Aceptar para completar la creación del desencadenador."

"o para FSX"

"En FSX, el desencadenador se muestra como un cuadro de semi transparente que sólo encierra el lugar de estacionar"



"Esto debería velar por que se consigue re-fueled aviones de usuario visitando el lugar. Si usted"
"posteriormente mover o eliminar el lugar de estacionamiento, debe hacer lo mismo con el combustible"
"desencadenador. ADE se mover o eliminar para usted en esta versión no automáticamente."

"o para FS9"

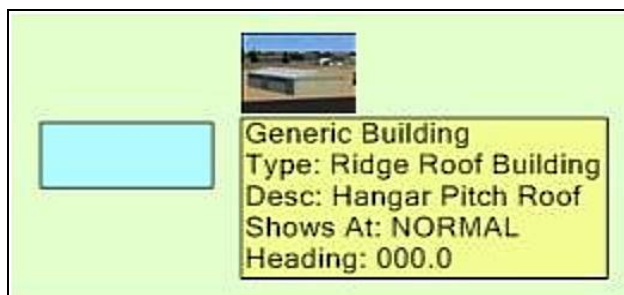
"En FS9 el desencadenador se muestra como cuadro de semi transparente"



"Desencadenadores de combustible son como la mayoría de los objetos. Se pueden editar, movidos o eliminados. No se"
"copiar y pegar un desencadenador de combustible ya que son de tamaño para que coincidan con su lugar de estacionar"

"14,6 Edificios de genérico"

"Edificios genéricos son objetos 3D paisajes que se crean mediante código XML. Se encuentran en"
"casi cada aeropuerto en FS9 y FSX. De hecho, hay casi 80.000 edificios genéricos"
"existe en FSX. En ADE9X, edificios genéricos son normalmente representados por un rectángulo azul."
"Visualización de edificios genéricos depende de la configuración de complejidad de paisaje en ADE9X."



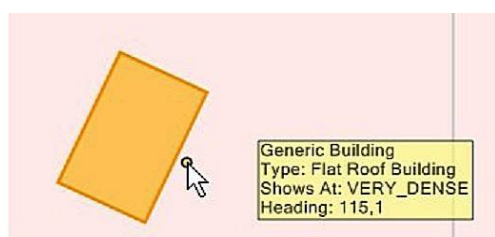
"Puede copiar, pegar y borrar edificios genéricos en su proyecto de aeropuerto como puede con"
"otros objetos de escenografía. Para copiar, seleccione el edificio genérico y seleccione Copiar en el contexto"
"Menú. Para pegar un edificio genérico copiado, seleccione Pegar en el menú contextual."

"14.6.1 Crear edificios genérico"

"La versión actual de ADE9X no admite la creación de edificios genéricos. Sin embargo, puede"
"utilizar otras utilidades para crear edificios genéricos y guardar √ importar en ADE9X."

"14.6.2 Mover edificios genérico"

"Puede mover y girar edificios genéricos al igual que puede hacerlo con signos de taxi. Simplemente seleccione la"
"edificio genérico y moverlo con el ratón a la ubicación deseada. Para rotar un genérico"
"construcción, seleccione el objeto y utilice el controlador pequeño para girar a la partida deseada. Puedes"
"también cambiar la partida mediante el cuadro de diálogo Propiedades."



"14.6.3 Genérico edificio propiedades"

"Puede abrir el genérico construcción de cuadro de diálogo de propiedades o haga doble clic en el"
"genérico edificio o seleccionándolo y elija Editar objeto en el menú contextual."

"Figura 85 - cuadro de diálogo de propiedades de edificio genérico"

"Mediante el cuadro de propiedades, puede ajustar la anchura, longitud, complejidad de las imágenes y partida de sus edificios genéricos."

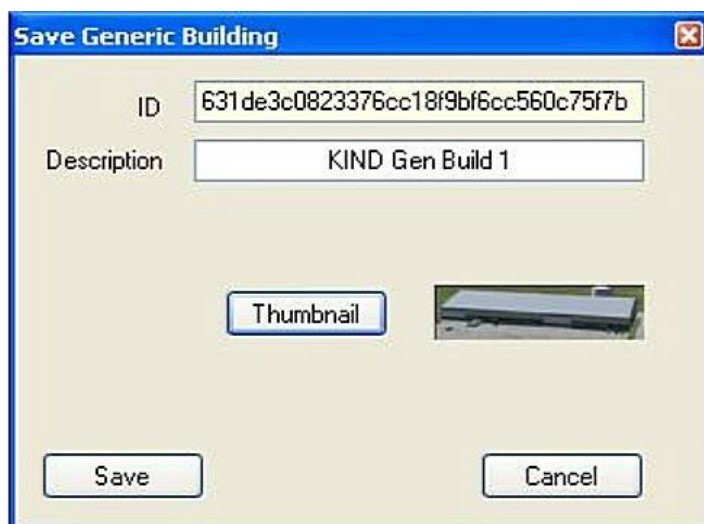
"14.6.4 Guardar V importar edificios genérico"

"Aunque todavía no se puede crear edificios genéricos en ADE9X, puede importar genéricos existentes edificios desde otros aeropuertos y colocarlos en su propio proyecto. Para importar un edificio genérico desde otro aeropuerto, siga los siguientes pasos:"

- "1. Abra el aeropuerto en ADE9X que contiene el edificio genérico que desea importar"
- "2. Busque y seleccione el edificio genérico"
- "3. Seleccione Guardar edificio de genérico en el menú contextual. Si esta opción no está disponible en el menú contextual, a continuación, el edificio es ya almacenado en el edificio genérico Administrador."



- "4. Proporcionar una descripción para la construcción genérica. El ID se asigna automáticamente por ADE9X basado en tipo la construcción del y dimensiones"



- "5. Si está conectado a la FS y ADE9X, también puede proporcionar una miniatura para la construcción genérica presionando la miniatura botón (ver sección 8.6 Miniaturas y imágenes para obtener más información)."

"6. Haga clic en Guardar para completar el guardar √ proceso de importación. Para ver tu recién importado √"
"guardado edificio genérico, utilice el administrador de edificio genérico en el menú Herramientas."

"14.6.5 Administrador de edificio genérico"

"El administrador del edificio genérico almacena todos los edificios genéricos disponibles para usted. ADE9X"
"viene con 15 edificios genéricos en instalar, pero puede guardar √ importar edificios adicionales por"
"siguiendo los procedimientos enumerados anteriormente en la sección 14.6.4."



"Figura 86 - administrador de edificio genérico"

"Para obtener más información acerca de cómo utilizar el administrador de edificio genéricos, consulte la sección 7.6.4
"Administrador de edificio genérico."

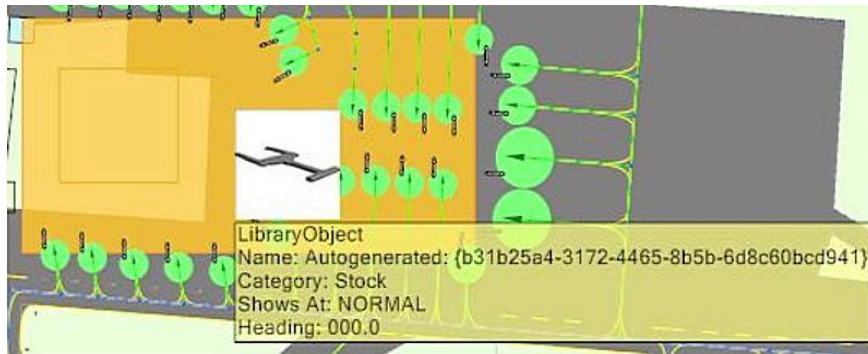
"14.7 Objetos de biblioteca de"

"ADE9X contiene alrededor de 3.700 objetos de biblioteca común que se encuentran en los aeropuertos. Estos pueden"
"llegado desde el aeropuerto de existencias. También puede agregarles usted mismo. De forma predeterminada, estos c"
"amarillo y mostrarlos basado en la configuración de la complejidad del escenario."



"ADE9X muestra también genera automáticamente o objetos específicos de la ubicación. Son estos objetos de biblioteca
"se muestra de forma predeterminada como un rectángulo amarillo semitransparente que representa la huella del objeto."

"Estos objetos se colocan con una partida de 0.0. Muchos de ellos no se enfrentan a esta dirección"
"en FS9 y FSX porque el título del objeto fue diseñado en el modelo. Asumimos este"
"fue realizada por Microsoft para facilitar la colocación de estos objetos. El resultado es que usted"
"no puede decir la verdadera orientación del objeto de ADE9X."

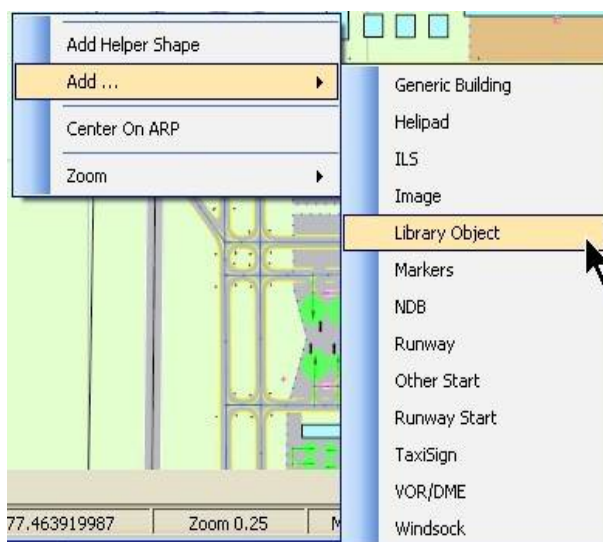


"También la huella del objeto se basa en los datos de espacio en el archivo .mdl de objeto. Si la"
"objeto está en un ángulo, entonces este espacio es más grande que el objeto. Si el objeto es complejo con"
"las proyecciones, puede ocupar un espacio aún más grande de lo que es evidente. Tenga en cuenta que"
"genera automáticamente objetos específicos de ubicación pueden sólo ser movidos o copiados en el propio aeropuerto o"
"archivo de FS V limitaciones de la estructura de carpetas. Hay un trabajo alrededor de esta restricción que"
"los programadores experimentados, pero es más allá de la funcionalidad de ADE9X o el alcance de este"
"Manual."

"Puede copiar, pegar y borrar objetos de biblioteca en el proyecto de aeropuerto como puede con otros"
"objetos de escenografía. Para copiar, seleccione el objeto de biblioteca y seleccione Copiar en el menú contextual. Para"
"pegar un objeto copiado biblioteca, seleccione Pegar en el menú contextual."

"14.7.1 Agregar objetos de biblioteca"

"Para agregar objetos de biblioteca a su proyecto de aeropuerto, coloque el cursor donde desea agregar el"
"objeto y seleccione Añadir biblioteca de objeto en el menú contextual."



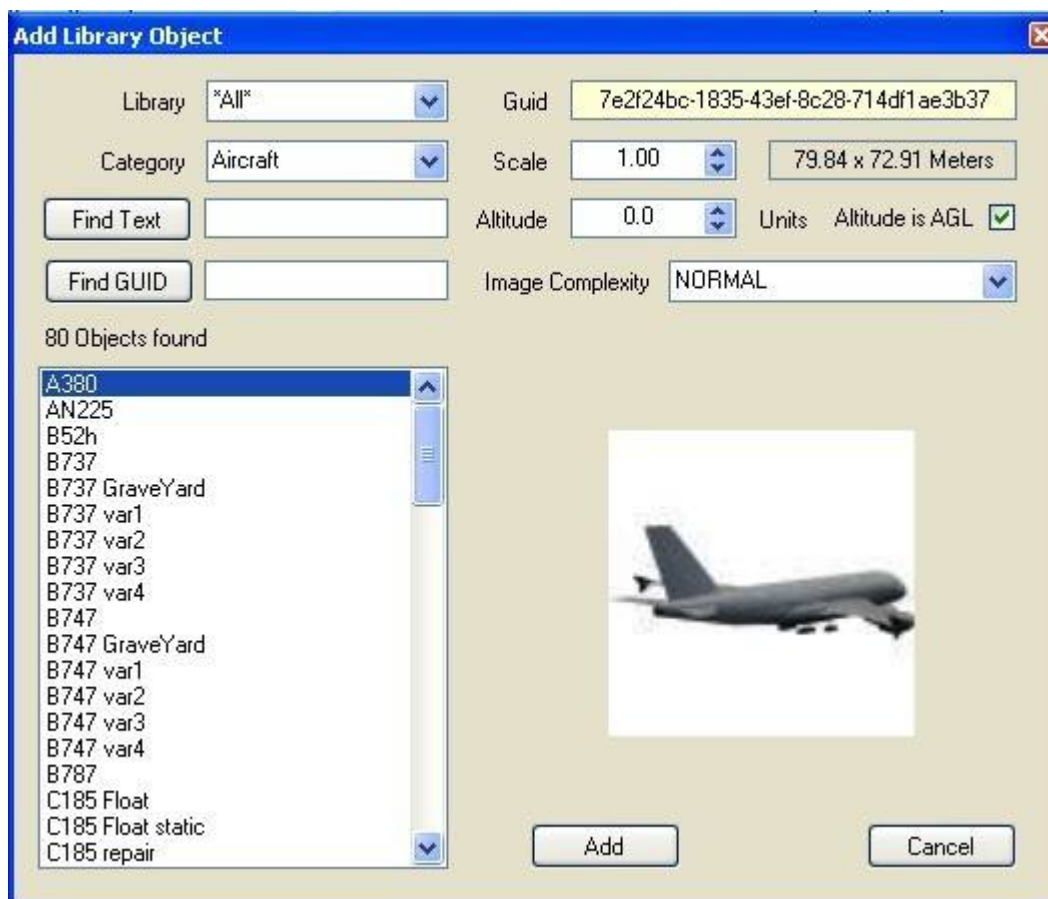
"Aparecerá un cuadro de diálogo similar al administrador de objetos de la biblioteca (véase figura 87 en el "página siguiente)."

"Desde esta ventana, puede filtrar objetos de biblioteca por tipo de biblioteca, el tipo de categoría, el texto, y"

"GUID. Puede ajustar la escala del objeto y la altitud y determinar si el objeto"

"altitud se basa en AGL (por encima de nivel del suelo) o Ciencias (anteriormente significa nivel del mar). Por último,"

"puede especificar la complejidad de la imagen del objeto de biblioteca que desea añadir."



"Figura 87 - agrega cuadro de diálogo objeto de biblioteca"

"Desde esta ventana, puede filtrar objetos de biblioteca por tipo de biblioteca, el tipo de categoría, el texto, y"

"GUID. Puede ajustar la escala del objeto y la altitud y determinar si el objeto"

"altitud se basa en AGL (por encima de nivel del suelo) o Ciencias (anteriormente significa nivel del mar). Por último,"

"puede especificar la complejidad de la imagen del objeto de biblioteca que desea añadir."

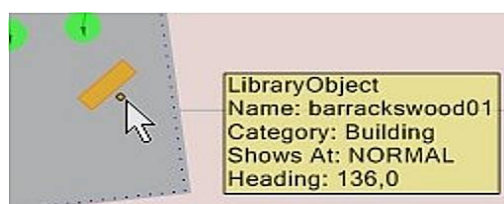
"14.7.2 Mover objetos de biblioteca"

"Puede mover y girar objetos de biblioteca al igual que puede hacerlo con otros objetos del escenario. Para mover"

"un objeto de biblioteca, seleccionar y mover con el ratón. Para rotar un objeto de biblioteca, seleccione la"

"objeto y utilizar el controlador pequeño para girar a la partida deseada. También puede cambiar el"

"partida mediante el cuadro de diálogo Propiedades."



"14.7.3 Propiedades de objetos de biblioteca"

"Para ver y cambiar una biblioteca de propiedades del objeto o bien doble clic en el objeto de biblioteca o"
"Seleccione Editar objeto en el menú contextual."

Properties

☐ Locked

Library Object

Name: checkershed

Guid: c545a270-e2ec-11d2-9c84-00105a0ce62a

Scale: 1.00 Size: 3.00 x 9.50 Meters

Image Complexity: VERY_DENSE

Pitch: 0.0 Bank: 0.0 Altitude is AGL ☒

Do Not Suppress Autogen ☐ Do Not Cause Aircraft Crash ☐

Location

Set By Drag

Latitude: 38.952575549 Longitude: -77.434611619 Alt [Meters]: 0 Heading: 180.7

Comments

OK Cancel

"Figura 88 - cuadro de diálogo de propiedades del objeto de la biblioteca"

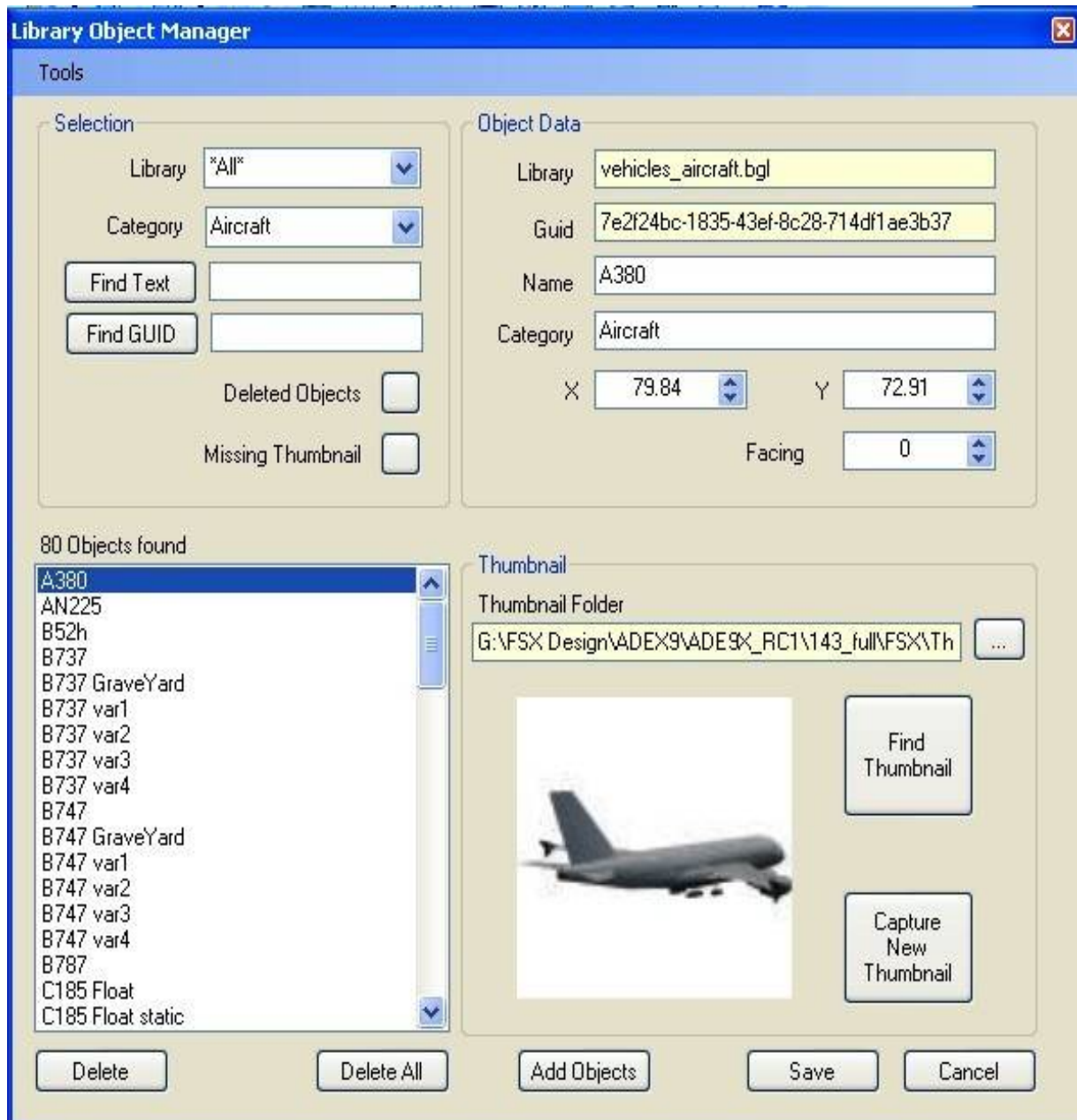
"Desde el cuadro de diálogo de propiedades puede cambiar varias características de objeto de biblioteca."

- "§" **"Escala: aumenta o disminuye el tamaño de los objetos de biblioteca"**
- "§" **"Complejidad de las imágenes: Similar a otros paisajes objetos, puede seleccionar la imagen"**
"complejidad asignado al objeto de biblioteca"
- "§" **"Tono V Banco – tono determina el objeto norte V sur inclinación, Banco determina"**
"Este V inclinación occidental"
- "§" **"Altitud es AGL - especifica que la propiedad de altitud se basa en encima de nivel del suelo"**
"(AGL) frente a altitud media (Ciencias)"
- "§" **"No suprimir Autogen: esta casilla permite autogen a aparecer cerca de la"**
"objeto de la biblioteca."

"§" **"No causar accidente de avión: comprobar este cuadro permite aviones cruzar el objeto"**
"límite sin causar el FS registrar un accidente. Normalmente, esta opción está activada para"
"estático (no automatizados) pasarelas y perchas abiertas."

"14.7.4 Administrador de objetos de biblioteca"

"El administrador de objetos de biblioteca almacena todos los objetos de biblioteca disponibles en ADE9X (excluyendo
"objetos específicos de la ubicación)."



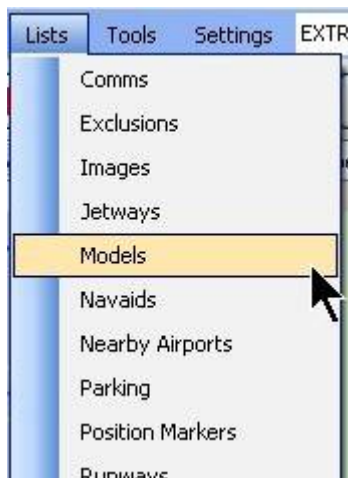
"Figura 89 - administrador de objetos de biblioteca"

"Para obtener más información sobre el administrador de objetos de biblioteca, consulte Sección 7.6.5 biblioteca de obj
"Administrador."

"14,8 Modelos de"

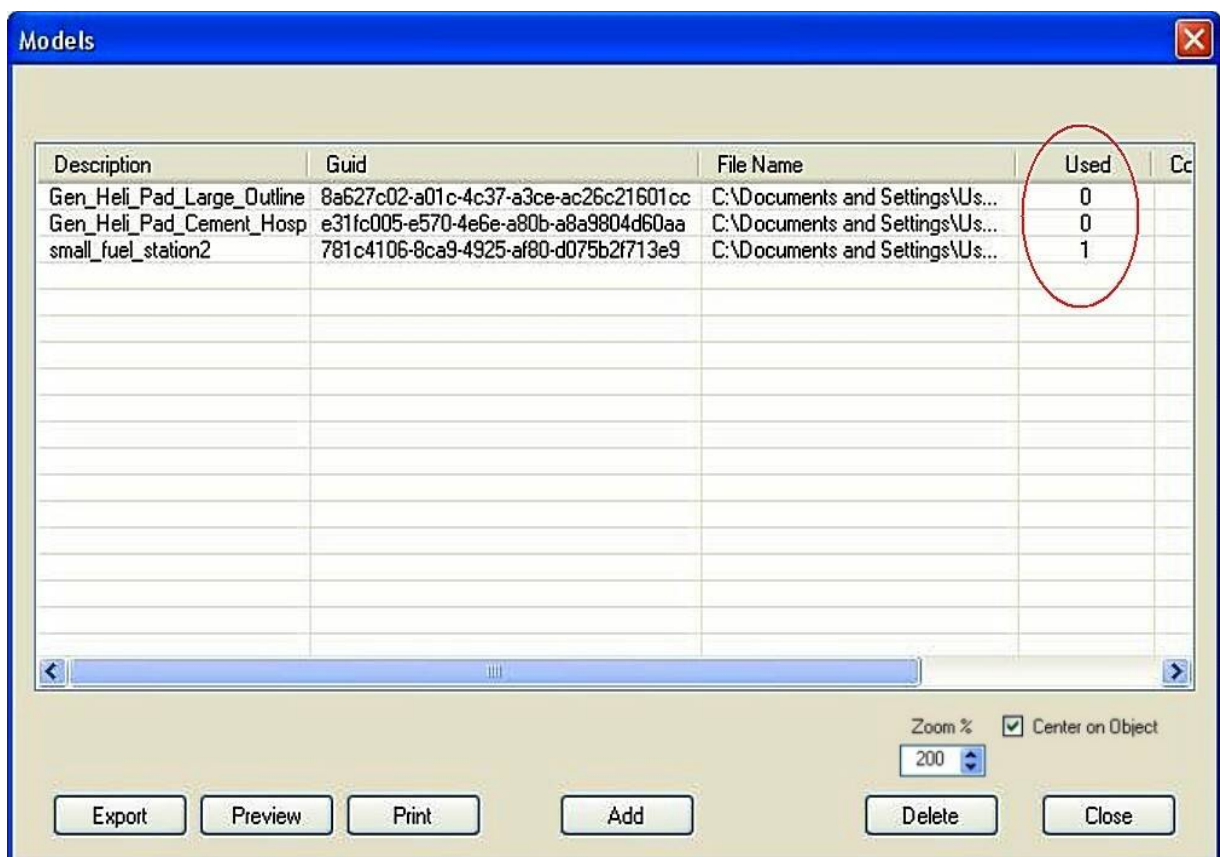
"Modelos de usuario suelen .mdl archivos creados con herramientas tales como Gmax o Sada, y puede"

"importarlos directamente a sus proyectos de aeropuerto. Modelos de usuario se mantienen a través de la lista de modelo "en el menú de lista."



"14.8.1 Administrar modelos de usuario"

"Puede administrar todos los modelos usando la lista de modelos"



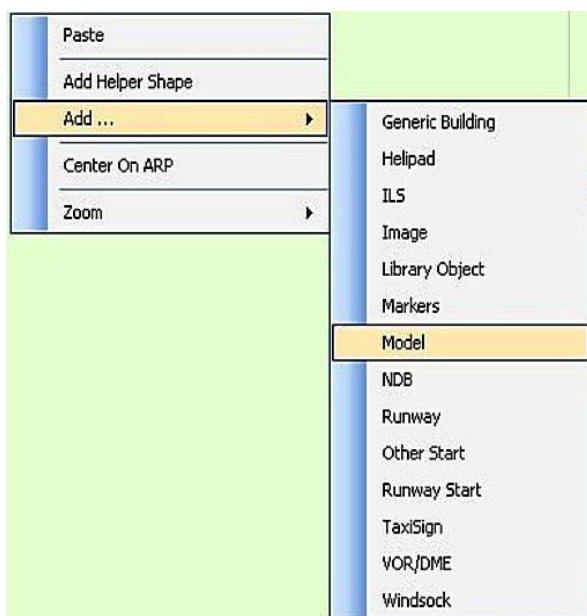
"Figura 90 - lista de modelos"

"En la lista de modelos, puede agregar y eliminar los modelos. No puede eliminar los modelos de la lista" "que se utilizan en el proyecto del aeropuerto, y indica la columna 'Usado'. Después de"

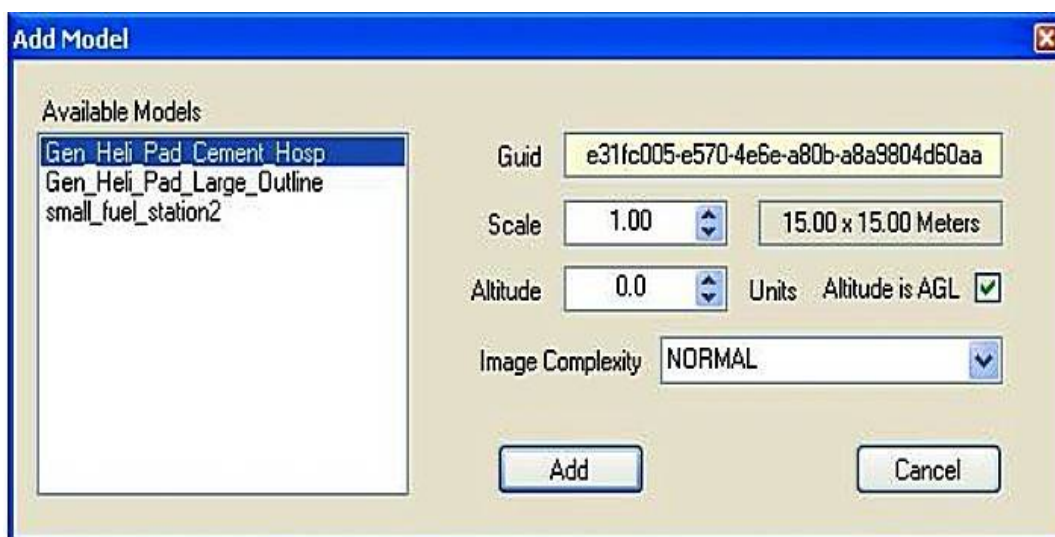
"quitar el modelo de su esquema de aeropuerto, seleccione Borrar de la lista de modelos"
"eliminar permanentemente el modelo de su proyecto."

"14.8.2 Colocar modelos de usuario"

"Una vez que haya agregado modelos a su proyecto de aeropuerto a través de la lista de modelos, puede empezar a colocarlos en su proyecto de aeropuerto. Para colocar un modelo, seleccione Agregar > modelo en el menú contextual."



"Aparecerá el cuadro de diálogo Agregar modelo."



"Desde la ventana de agregar modelo, seleccione el modelo que desea colocar, ajustar su escala, altitud, y"
"complejidad de la imagen y haga clic en Agregar. Una vez que se coloca el modelo, ADE9X lo tratará como un regular"
"objeto de la biblioteca."

"Tenga en cuenta que si va a distribuir el proyecto de aeropuerto a otros y contiene un usuario"
"modelo, debe incluir las texturas para el modelo de usuario junto con los otros archivos."

"14,9 Clima de Trigger"

"La versión actual de ADE9X no admite desencadenadores de clima."

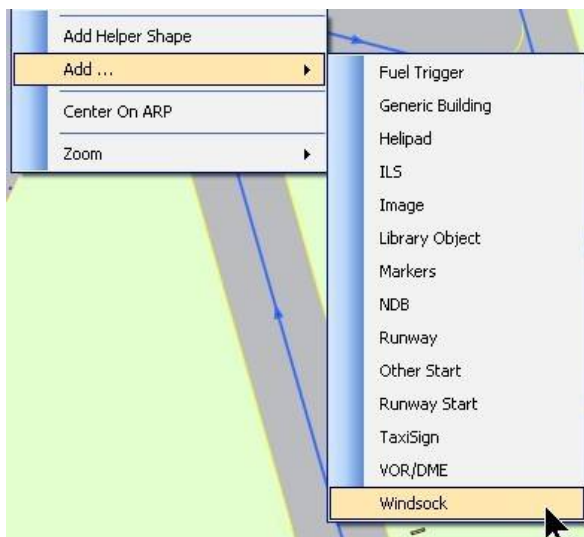
"14.10 Windsocks"

"Windsocks son objetos de escenografía FS básicos que indican la dirección y la fuerza relativa de la" viento. La mayoría de los aeropuertos tienen múltiples windsocks, pero que a menudo son difíciles de localizar debido a su tamaño pequeño. Windsock pueden identificarse por el pequeño círculo con una 'W'."



"14.10.1 Agregar una Windsock"

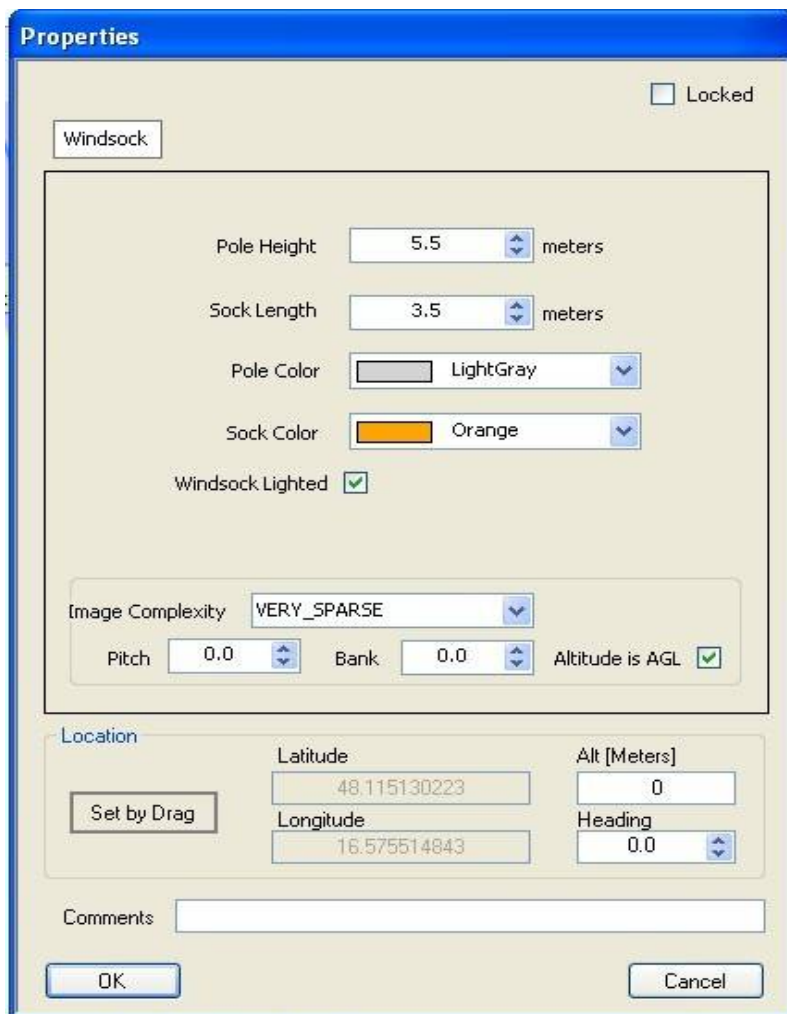
"Para agregar una windsock en su proyecto de aeropuerto elija Agregar > Windsock en el menú contextual."



"Aparecerá el cuadro de diálogo de propiedades de windsock."

"14.10.2 Windsock propiedades"

"Para ver las propiedades de windsock, haga doble clic en el windsock o seleccione Editar objeto" en el menú contextual"



"Figura 91 - cuadro de diálogo de propiedades de Windsock"

"El windsock tiene varias características que puede controlar:"

"§" **"Polo altura determina la altura de la windsock"**

"§" **"Calcetín longitud: determina la longitud del calcetín"**

"§" **"Polo Color: selecciona el color del Polo"**

"§" **"Calcetín de Color: selecciona el color de la sangre"**

"§" **"Windsock Lighted – brinda una opción de iluminación para su windsock"**

"§" **"Complejidad de las imágenes: Similar a otros paisajes objetos, puede seleccionar la imagen"**
"complejidad asignado a la windsock"

"§" **"Tono V Banco-Pitch determina la windsock norte V sur inclinación, Banco"**
"determina su Oriente V inclinación occidental"

"§" **"Altitud es AGL: especifica que la propiedad de altitud se basa sobre el terreno"**
"(AGL) frente a altitud media (Ciencias)"

"15.0 Elementos de terreno de"

"Este capítulo es sólo para FSX"

"15.1 Los tipos de terreno en FSX"

"El paisaje en FSX se compone de varios elementos de diferentes terrenos:"

"§" "Malla de terreno – el perfil topográfico de la tierra"

"§" "Tierra clase: tipos de terreno (por ejemplo, urbanos, tierras agrícolas y forestales)"

"§" "Clase de agua: tipos de agua (por ejemplo, río, lago y océano)"

"§" "Terreno vectores: tipos de características de la tierra (por ejemplo, las costas, puentes y carreteras)"

"§" "Temporadas \ regiones: cambios en el escenario basado en la época del año y la ubicación"

"Paisaje experimentados desarrolladores tienen la capacidad de cambiar alguno de estos terrenos"

"elementos al desarrollo de sus proyectos de paisaje mediante programas como FSX KML o"

"SBuilder X. Asimismo, ADE proporciona a diseñadores de aeropuerto experimentados la posibilidad de modificar"

"elementos de terreno alrededor de sus proyectos de aeropuerto."

"ADE le ofrece dos herramientas para modificar los elementos de terrenos diferentes: un terreno"

"herramienta Polígono y una herramienta de línea (o vectores) de terreno."

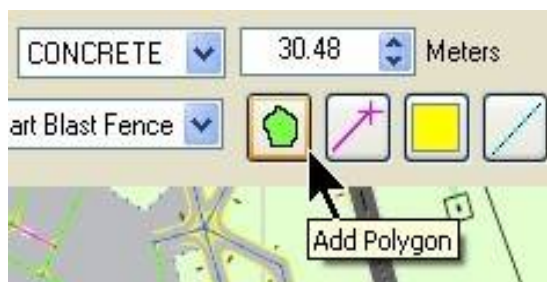
"15.2 Herramienta de polígono de terreno"

"Puede utilizar la herramienta de polígono de terreno para realizar trabajo simple con terreno de aeropuerto. Esto"

"incluye agregar exclusiones, fondos de aeropuerto y tierra y agua (o hidro)"

"polígonos. Tenga en cuenta que no es posible cambiar la textura de clase de agua muestran"

"usando un polígono de agua."



"Estos polígonos se colocan en la misma forma como delantales. Puede arrastrar la forma como usted"

"por favor y añadir o eliminar puntos de vértice posterior."

"Después de completar un polígono, se abrirá el cuadro de diálogo de propiedades de polígono (ver figura 92"

"a continuación)"

"15.2.1 Polígono propiedades"

"En el cuadro de diálogo puede seleccionar qué tipo de polígono que desea crear. Cada tipo de "Polígono tiene definiciones adicionales (o etiquetas) a elegir."



"Figura 92 - cuadro de diálogo de propiedades de polígono"

"Puede trabajar con cinco tipos de polígonos de terreno en ADE:"

- "§" "Aeropuerto fondos – incluye 7 diferentes etiquetas"
- "§" "Excluir a General: incluye 11 diferentes clases"
- "§" "Excluir específicas – incluye 253 clases específicas"
- "§" "Clase de tierra – incluye 123 diferentes clases de tierra"
- "§" "Clase de agua: incluye 12 diferentes clases de agua"

"15.2.2 Aeropuerto fondos"

"Fondos de aeropuerto, ADE ofrece la posibilidad de excluir autogen, aplanar el terreno,"
"y la clase de tierra y agua de máscara."

"Tenga en cuenta que el fondo de \"asignación de clase de máscara\" provocará una sustitución de textura en el"

"elemento de vector de terreno. Cuando se utiliza este fondo, FSX comprueba la tierra subyacente"
 "clase de valor y sustituye una clase de textura más adecuada."
 "Por ejemplo, si la subyacente tierra clase se define como \"medio pueblo\" entonces las texturas"
 "normalmente tendría imágenes de edificios y carreteras. Cuando se utiliza un \"mapa de clase de la máscara\""
 "tipo de fondo, FSX utiliza una textura de hierba en su lugar. El sustituto exacto de textura FSX"
 "usos está codificado en el archivo lcllookup.bgl, que no puede cambiarse."
 "Sin embargo, puede cambiar la textura mediante la creación de tres polígonos:"

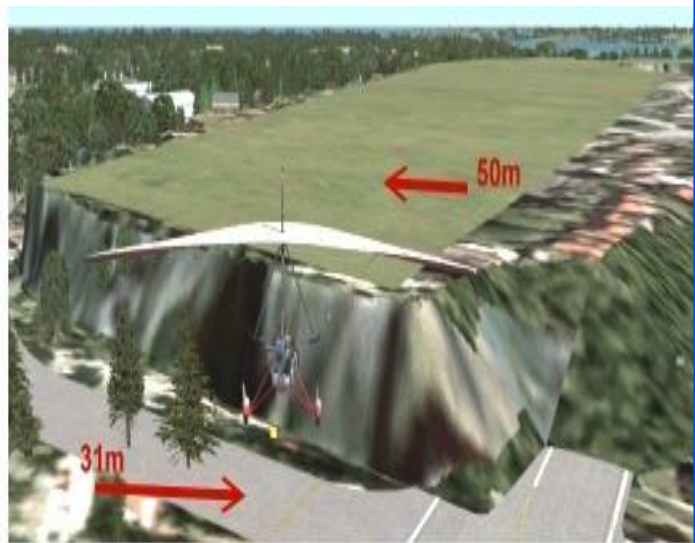
"1. \"Excluir antecedentes generales\""

"2. \"Clase de tierra (con textura deseada)\""

"3. \"Nuevo fondo de aeropuerto sin la propiedad de \"máscara clase map\"\""

"Además de excluir autogen, aplanar el terreno y enmascaramiento de tipos de clase, da ADE"
 "el diseñador experimentado aeropuerto la capacidad para crear Fondo de aeropuerto inclinado"
 "Polígonos."

"Si puntos de edición Individual está marcada en las propiedades del polígono cuadro, a continuación, el cuadro de a
 "es accesible y el valor que se utiliza para todos los vértices del polígono. Generalmente esto es"
 "el método utilizado para crear un aplastamiento de un aeropuerto. En algunos casos la colocación de un aeropuerto"
 "acoplar la voluntad de causar \"acantilados\" en el paisaje circundante."



"15.2.3 Polígonos pendiente"

"Polígonos inclinados pueden utilizarse para realizar estos cambios más graduales y visualmente"
 "Aceptable. Para cambiar la altura de puntos individuales, compruebe los puntos individuales de edición"
 "cuadro. Ahora ser atenuada la altitud, pero ADE transferirá el valor a cada uno"
 "punto de vértice individuales. Si desactiva esta casilla se traducirá en todos los puntos de conseguir el"
 "único valor almacenado en el cuadro de altitud."

"Para establecer la altura de un vértice individual, seleccione ese vértice y, a continuación, modificarlo, ya sea por"
 "doble clic o elija Editar objeto en el menú contextual."

Set Altitude To FSX

Location

Latitude: -35.301903011

Alt [Meters]: 574.85

Longitude: 149.211752574

Comments

OK Cancel

"Si deja sin marcar puntos de edición Individual obtendrá el cuadro de diálogo Propiedades de" "el polígono completo."

"Generalmente le gustaría estar conectado a FSX, por lo que puede obtener una exacta" "altitud mediante el posicionamiento de la aeronave y vértice juntos (para usar a ADE con FSX, consulte" "página 70). Cuando está conectado, la altitud de establecer al botón FSX está activa y puede hacer clic en" "para establecer la altura del vértice. De lo contrario necesitará introducir un valor. Haga clic en Aceptar para guardar" "vértice con una altitud única."



"Las diferentes técnicas de comercialización y uso de polígonos inclinados están fuera del alcance de" "Este manual. Además, esta versión de ADE no es adecuada para crear manualmente" "numerosos vértices; Sin embargo, futuras versiones incluirán polígono mejorada" "funcionalidad."

"15.2.4 Exclusión polígonos"

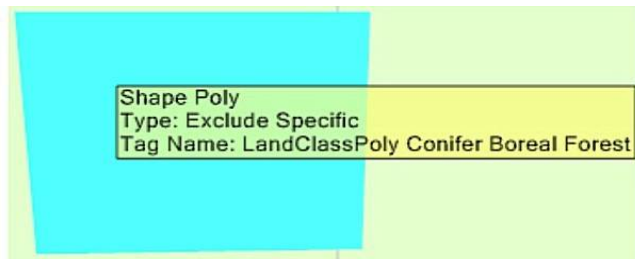
"ADE proporciona el diseñador aeropuerto con capacidad para excluir ciertos tipos de terreno en su" "proyecto del aeropuerto, desde categorías generales a tipos específicos de terreno. Para determinar qué" "Fondo de aeropuerto o terreno que tendrá que excluir, se debe utilizar TmfViewer" "(que viene con el SDK y se encuentra en la carpeta SDK de terreno) o ver esa zona de" "el aeropuerto de FSX. Es generalmente posible ver el alcance del polígono en FSX. En" "muchos de los casos, hay una valla de frontera, así que puede servir de referencia. El" "es importante recordar para asegurarse de que la exclusión se cruza con el perímetro" "el polígono de fondo del aeropuerto."

"Si decides utilizar TmfViewer, necesitará la información de directorio y archivo de la"

"ADE la barra de Estado para determinar el archivo de escenarios FSX pertinente. Véase la página 20 para obtener"

"información sobre la barra de estado ADE."

"Cuando se utiliza polígonos para crear exclusiones, ADE dibuja un polígono de exclusión azul ligero."

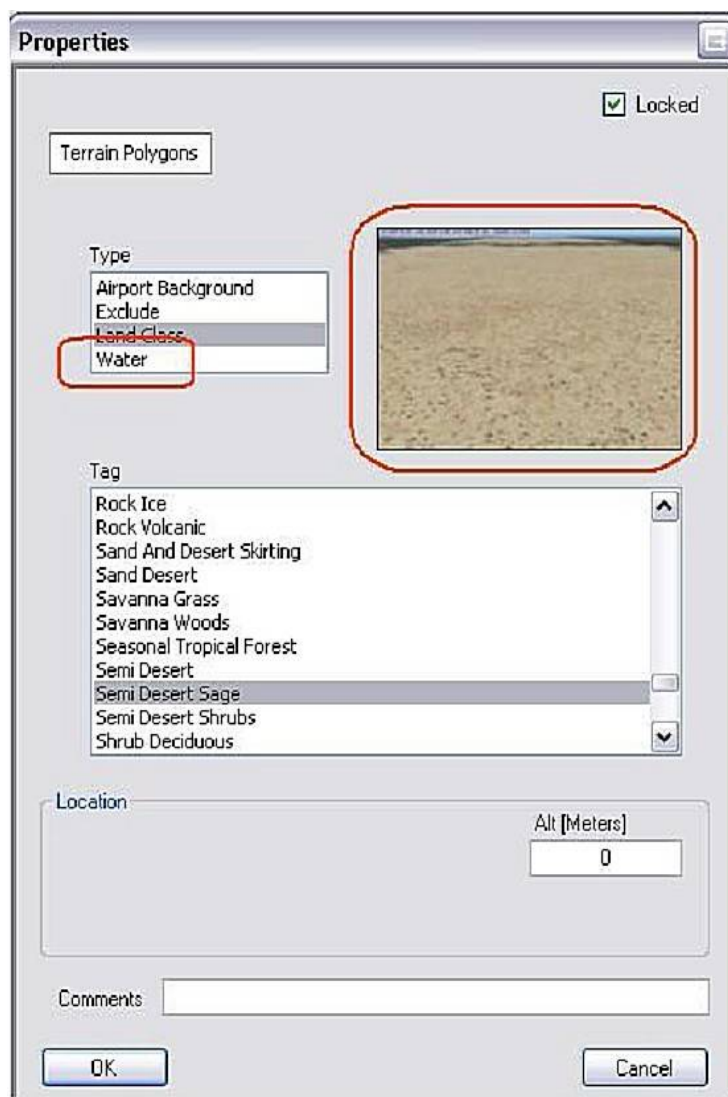


"Observe que la punta de la herramienta incluye el tipo y la etiqueta del polígono de exclusión."

"15.2.5 La tierra y el agua clase"

"No sólo se puede excluir terreno pero ADE también le permite crear el agua y la tierra nueva"

"polígonos (hidromasaje)."



"Figura 93: tierra V agua clase con miniatura"

"Clase de tierra puede variar desde las ciudades del desierto. El agua puede ser cualquier cosa, desde un río a una "Océano. ADE incluso mostrará una miniatura de estas clases de tierra y el agua si son "disponible."

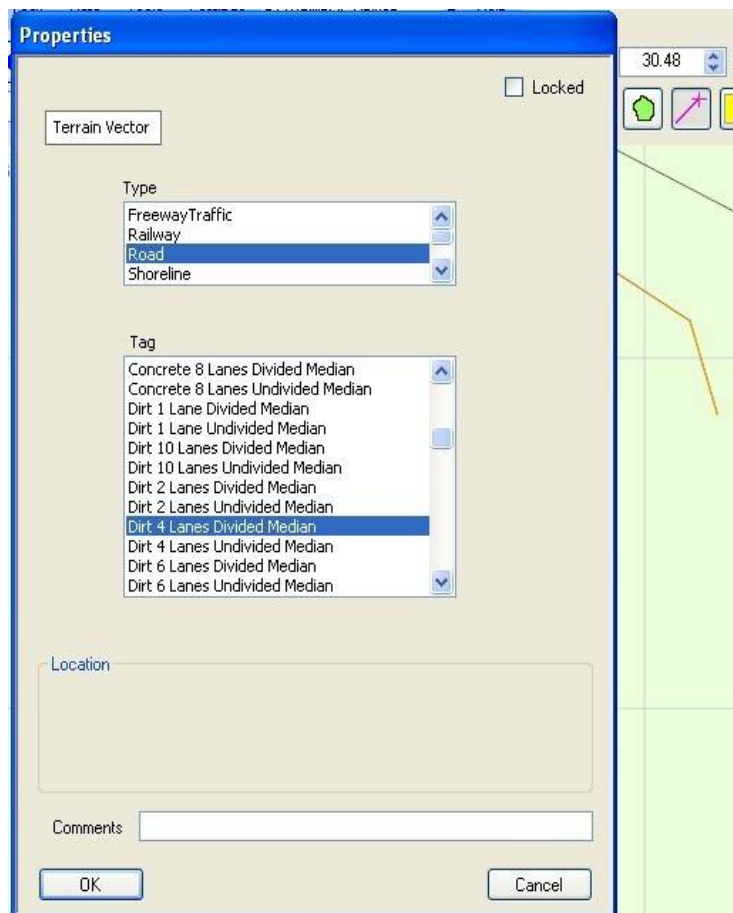
"15.3 Herramienta de Vector de terreno"

"Vectores de terreno son terreno elementos tales como carreteras, ferrocarriles, costas, arroyos, y "Utilidades. Para agregar vectores, pulse en el icono de vectores de la barra de herramientas principal."



"Dibujar la línea con tantos puntos de vértice como necesaria y completar por doble"
"Haga clic en. Se abrirá el cuadro de diálogo de propiedades, y se puede seleccionar el tipo y "
"características de la línea de vector. Haga clic en Aceptar para guardar esta."

"Puede mover o eliminar líneas de vector según sea necesario. También puede agregar o eliminar vértices en "
"existente line.15.3.1 tipos de Vector de vectores"



"Existen seis tipos de vectores básicos disponibles en el cuadro de diálogo de propiedades de vector:"

"§" **"Autopista: este tipo genera tráfico de la autopista; Sin embargo, no se puede crear ADE'**
"tráfico animado en esta versión."

"§" **"Ferrocarril: este tipo crea un vector de ferrocarril"**

"§" **"Carretera – este tipo contiene 48 vectores diferentes carreteras basados en superficie y número"**
"de carriles"

"§" **"Costa: este tipo contiene 6 costas diferentes, cada uno con una perenne y"**
"opción no perenne"

"§" **"Secuencia: este tipo crea un vector de flujo perenne"**

"§" **"Utilidad: este tipo crea vectores de la línea de alimentación"**