

"Aeropuerto facilitador x versión 1.08"

"AEROPUERTO FACILITADOR X VERSIÓN 1.08.....	1"
"ABOUT AFX.....	2"
"INSTALLING AFX.....	2"
"UNINSTALLING AFX.....	2"
"CHECKING FOR UPDATES.....	2"
"OPENING AN AIRPORT.....	2"
"AHORRO Y REAPERTURA DE UN AEROPUERTO.....	4"
"DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA DE AFX.....	5"
"USING UNDO/VREDO	5"
"MOVERSE Y CAMBIAR LA PANTALLA.....	6"
"CON AFX FLIGHT SIMULATOR.....	7"
"USING BACKGROUND IMAGES.....	9"
"SETTING OPTIONS.....	12"
"WHAT YOU CAN EDIT WITH AFX.....	13"
"CAMBIAR LAS PROPIEDADES DEL AEROPUERTO.....	14"
"SELECTING OBJECTS.....	15"
"MOVER Y ROTAR OBJETOS.....	16"
"DELETING OBJECTS	16"
"COPIAR Y PEGAR OBJETOS.....	16"
"MOSTRAR Y CAMBIAR PROPIEDADES DE OBJETOS.....	17"
"NODES.....	17"
"LINKS.....	18"
"PARKING SPOTS.....	19"
"GESTIÓN DE PLANTILLAS DE GARAGE.....	21"
"MOVING JETWAYS (FSX)	21"
"LINK DESIGNATORS.....	22"
"TAXIWAY SIGNS.....	23"
"APRONS	24"
"APRON EDGE LIGHTS	24"
"EXCLUSION RECTANGLES.....	24"
"FENCES (FSX).....	25"
"RUNWAYS	25"
"HELIPADS.....	26"
"START LOCATIONS	27"
"TOWER VIEWPOINT	27"
"COMM FREQUENCIES	27"
"NAVAIDS.....	27"
"FAULT FINDER.....	27"
"AFX VERSION HISTORY	28"

"Acerca de AFX"

"Aeropuerto facilitador x es un editor de aeropuerto potente para FS2004 y FSX para ambos"

"usuarios noveles y expertos simulador de vuelo. Puede modificar fácilmente cualquiera de vuelo"

"Aeropuertos de simulador, convertir sus AFCADs favoritos para FSX y mejorar con"

"Características específicas de FSX y diseño incluso un aeropuerto nuevo desde cero."

"Instalación de AFX"

"AFX consiste en el programa principal que le permite editar aeropuertos, vuelo"

"Módulos de simulador que permite que el programa para comunicarse con el simulador de vuelo,"

"y archivos de datos asociados."

"Para instalar AFX, ejecute el archivo descargado. Se le pedirá a cualquiera"

"comprar el producto o para especificar un archivo existente."

"Después de confirmar la carpeta para instalar AFX a, los archivos serán desempaquetados. Después de eso,"

"se le ofrecerá instalar módulos de simulador de vuelo para FS2004 y FSX."

"Confirmar versiones de Flight Simulator y carpetas en el cuadro de diálogo que aparece y"

"Haga clic en instalar módulos de simulador de vuelo."

"Desinstalación de AFX"

"Para desinstalar AFX, asegúrese de que está ejecutando AFX ni Flight Simulator. Haga clic en"

"el menú Inicio y seleccione Programas|Software de vuelo unoAFX|Desinstalar AFX."

"Comprobación de actualizaciones"

"Aeropuerto facilitador x puede ser actualizado de vez en cuando. Para buscar actualizaciones,"

"Haga clic en el menú Inicio y seleccione Programas|Software de vuelo unoAFX|Verificación"

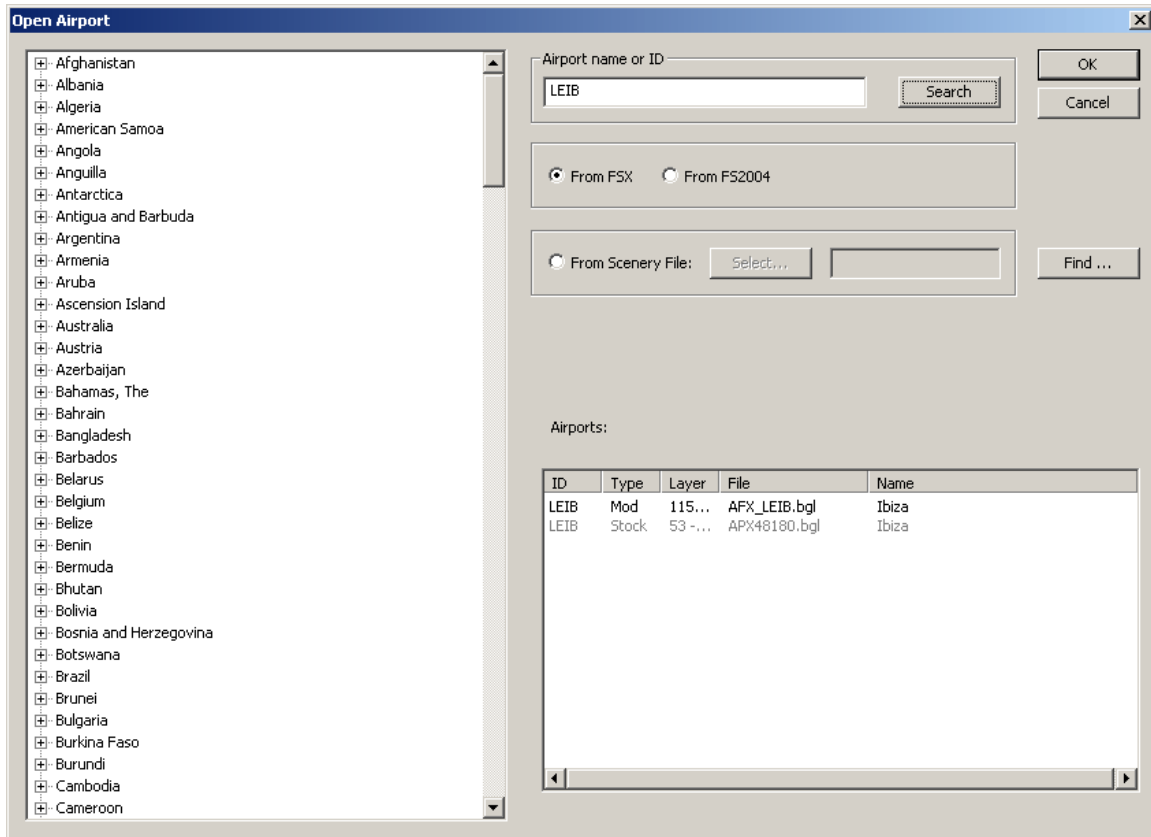
"para las actualizaciones."

"Apertura de un aeropuerto"

"Después de iniciar AFX, generalmente se abrirá un aeropuerto para su edición. Uso el"

"Archivo|Abrir... comando de menú o haga clic en el icono de abrir en la barra de herramientas. El"

"Aparecerá el cuadro de diálogo abrir el aeropuerto."



"Si tienes FSX y FS2004 instalado, utilice el FSX de y"

"De FS2004 botones de radio para seleccionar la versión de Flight Simulator. Tenga en cuenta que"

"determinar estos botones de radio, que biblioteca de escenarios AFX buscará Aeropuerto"

"archivos y no el formato de archivo. Por ejemplo, si instala un AFCAD de FS2004 en FSX,"

"encontrarse con el ajuste de FSX."

"Para seleccionar el aeropuerto, o bien escriba su nombre o ID en el cuadro de texto y haga clic en"

"Buscar, o utilizar la vista de árbol para seleccionar su ciudad. La lista de aeropuertos disponibles ser"

"aparecen en el cuadro de lista de aeropuertos."

"Si hay varias versiones del aeropuerto instalado, como en el ejemplo anterior, la"

"entrada superior se mostrará en negro, y todas las otras entradas para el mismo aeropuerto será"

"se muestran en gris. Esto es para indicar que la versión superior del aeropuerto"

"reemplaza todas las otras versiones."

"El campo tipo indica si es un stock o por última vez el aeropuerto. Aeropuertos de stocks"

"son aquellos que viene suministrado con Flight Simulator. Aeropuertos modificados son aquellos"

"editado o creado por los usuarios. Un aeropuerto modificado completamente generalmente reemplaza un"

"Aeropuerto de stock con el mismo ID. Esto significa Flight Simulator mostrará y utilice el"

"características del aeropuerto modificado y voluntad de ignorar la definición de acciones de aeropuerto."

"Si hay varios aeropuertos modificados con el mismo ID, con la más alta"

"número de capa tiene la prioridad más alta."

"Para mostrar una lista de todos los aeropuertos no stock, presione el botón Buscar y seleccionar todos"
"addon airpors en el menú contextual que aparece."

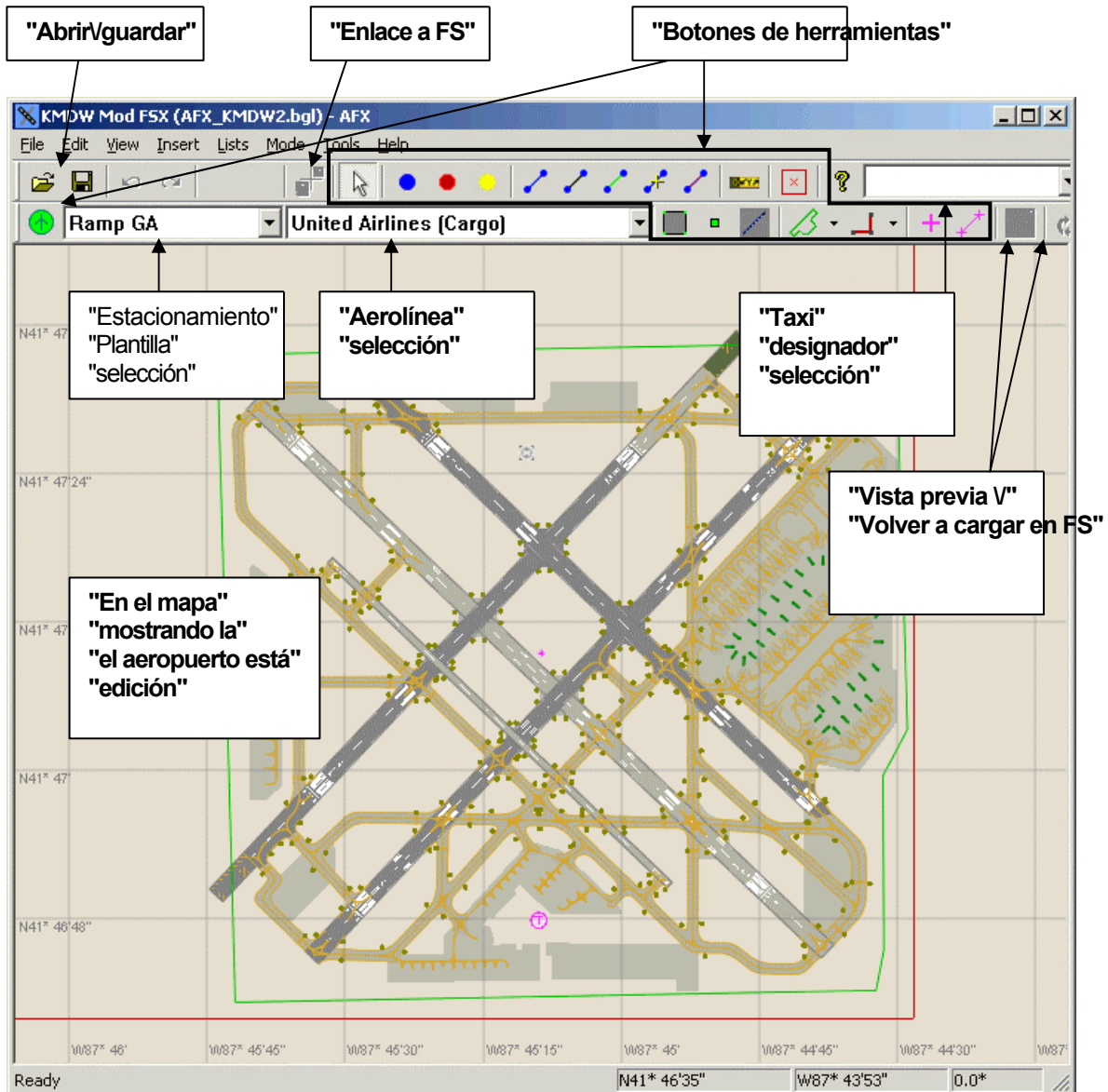
"Para mostrar una lista de todos los aeropuertos de stock no duplicados (es decir, complemento aeropuertos
"en más de un archivo BGL), presione el botón Buscar y seleccione Duplicar addon"
"aeropuertos."

"Para mostrar una lista de aeropuertos de complemento que contienen una radioayuda específico (VORVILS
"NDB), presione el botón Buscar y seleccionar archivos de aeropuerto con una radioayuda... Introduzca el"
"tipo de radioayuda y ID en el cuadro de diálogo que aparece y pulse OK. En función de"
"la cantidad de paisajes de complemento que haya instalado, esta búsqueda puede tardar algunos"
"tiempo."

"Ahorro y reapertura de un aeropuerto"

"Para guardar el aeropuerto que está editando, utilice el archivo|El comando de menú para guardar. Si usted"
"importado un aeropuerto stock y no lo ha guardado todavía, se le pedirá para el"
"nombre de archivo. Si tienes FSX y FS2004 instalado, asegúrese de que está guardando"
"el escenario para el simulador de vuelo correcto."

"Descripción de la ventana AFX"



"La ventana AFX consiste en la barra de menú, una barra de herramientas, el área de mapa que muestra la" "edita el aeropuerto y la barra de estado."

"La barra de menú permite para acceder a todas las funciones del programa."

"La barra de herramientas contiene botones para los comandos más utilizados, como deshacer/rehacer y" "Vista previa en FS. También contiene botones de herramienta. Mediante los botones de herramienta, puede" "asignar diferentes funciones al ratón en el área del mapa."

"Utilizando la función deshacer/rehacer"

"Mientras edita un aeropuerto, AFX realiza un seguimiento de todos los cambios que realice."

"Puede revertir el efecto de sus acciones de edición utilizando el Edit|Menú de deshacer"

"comando o haga clic en el botón de la barra de herramientas de deshacer. Para neutralizar el efecto de múlti

"las acciones de edición, utilice el comando varias veces. El nombre de la acción de edición"

"Estás a punto de invertir se mostrará en el menú junto a la palabra deshacer."

"Para rehacer una acción de edición se ha \"anulado\", utilice la Edit|Rehacer el comando de menú"

"o haga clic en el botón de la barra de herramientas de rehacer. Tenga en cuenta que sólo puede rehacer si r

"hacer cualquier edición después de emitir los comandos Deshacer."

"Tenga en cuenta que algunos cambios (como en las frecuencias del aeropuerto, o en propiedades"

"ventana) no sería visible en la ventana del mapa."

"Moverse y cambiar la pantalla"

"Cuando primero abrir un aeropuerto, la pantalla estará centrada en su punto de referencia"

"y tienen un factor de zoom que mostrará la mayoría del aeropuerto."

"Para cambiar el factor de zoom, o bien girar la rueda del mouse con ninguna otra tecla"

"presionado, o utilice + y – teclas del teclado. Para cambiar el factor de zoom mientras"

"teniendo en cuenta un determinado lugar, apuntar con el ratón a ese lugar antes de"

"usando la rueda del ratón."

"Para mover el punto de vista de ventana alrededor, mueva el ratón con la rueda del ratón"

"deprimido. También puede utilizar las teclas de flecha del teclado."

"Para girar la vista, gire la rueda del ratón con la tecla de Control (para mayor"

"ajustes), o la tecla Shift (para ajustes más finos) deprimido. También puede"

"Utilice las teclas de extremo y Av pág del teclado."

"Para restablecer el giro de vista a 0 grados, mantenga pulsado el botón de Control y"

"Haga doble clic con la rueda del ratón."

"Para volver al punto de referencia del aeropuerto, oprima la tecla Inicio."

"Para mover a la posición actual del avión (si está ejecutando FS), habilitar y deshabilitar la"

"Bloqueo para ajuste de Flight Simulator."

"Utilice el menú Ver para cambiar algunos parámetros de visualización:"

"Show FS posición activa la pantalla del simulador de vuelo de posición cuando"

"FS está funcionando. Tenga en cuenta que esto reduce la velocidad de fotogramas en FS, porque ha de

"constantemente redibujar la ventana cuando se mueve el avión. Deshabilita esta opción"

"para mejorar la velocidad de fotogramas."

"Bloqueo para Flight Simulator bloqueará el punto de vista y el encabezado de la vista para"

"de su avión en el simulador de vuelo."

"Mostrar controles de consejos para la visualización de \"Consejos\" en la ventana de vista. Explic

"algunas características AFX y cómo utilizar las herramientas. Una vez familiarizado con"

"AFX, puede deshabilitar mediante esta configuración."

"Mostrar códigos de identificadores de tipos de estacionamiento determina la información adicio

"para lugares de estacionamiento. Para desplazarse por esta configuración, utilice la tecla p."

"Mostrar luces permite el modo \"noche\". Utilice esta opción para comprobar la iluminación del aeropuerto y para añadir luces de borde de plataforma."

"Mostrar control de nodos/Venlaces/Estacionamiento la visualización de estos elementos del aeropuerto"
"Verá calles de rodaje y marcas de calle de rodaje independientemente de esta configuración, pero"
"no podrá editarlos si no está activada."

"Mostrar signos de calle de rodaje,"

"Mostrar ubicaciones de inicio,"

"Show de radioayudas,"

"Mostrar control de rectángulos de exclusión la visualización de estas características del aeropuerto"

"Mantenga controles corto y límites de estacionamiento de 225 pies círculos alrededor de la pantalla"

"Mantenga cortos nodos y círculos adicionales alrededor de lugares de estacionamiento. Utilizarlos para"

"Compruebe si los nodos corto de espera son suficientemente cercano de un borde de pista y"

"Si manchas de estacionamiento tienen suficiente espacio de los edificios."

"Mostrar cuadrícula controla la visualización de la cuadrícula de coordenadas."

"Utilizando AFX con Flight Simulator"

"Aeropuerto facilitador x puede interactuar con el simulador de vuelo en un número de formas en"
"orden para facilitar la edición del aeropuerto más fácil."

"Inicio"

"Se recomienda iniciar AFX antes de Flight Simulator. Uso AFX y FS"

"el Acelerador de gráficos y competir por recursos. Si comienzas a FS antes de"

"AFX, AFX no puede obtener suficientes recursos del Acelerador de gráficos en algunos"

"casos, que pueden resultar en una pantalla muy lenta o el programa de colgar."

"Utilizando la función de vista previa de FS"

"La función de vista previa de FS de AFX permite ver el aeropuerto que se está editando y"

"todas las acciones de sus edición \"viven\" en el simulador de vuelo. La mirada en la voluntad de Flight Simulator"

"se asemejan a la vista en el mapa AFX, pero se proyectará sobre la real"

"paisajes."

"Para activar o desactivar la vista previa de FS, utilice el View|Vista previa en el comando de menú de FS,"

"o la vista previa en el botón de la barra de herramientas de FS."

"Después de habilitar la vista previa de FS, quizás desee volver a cargar el paisaje en vuelo"

"Simulador con el fin de deshacerse de signos de calle de rodaje, pasarelas de acceso y cercas dibujados en"

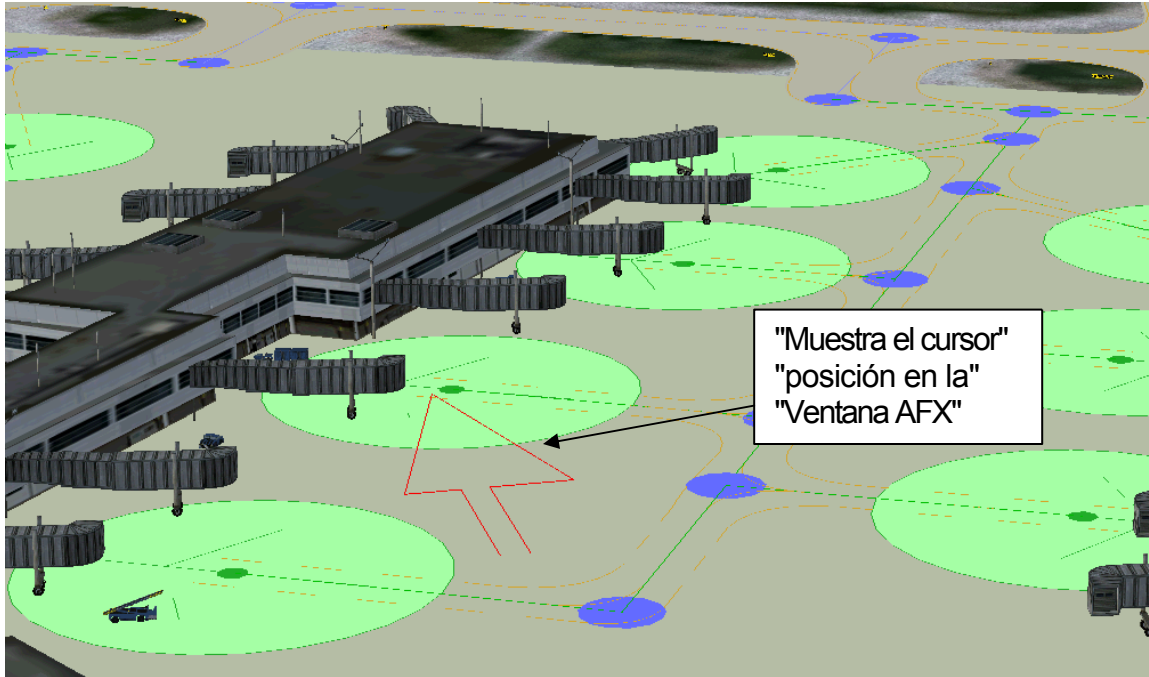
"simulador de vuelo. AFX dibuja estos elementos de sí mismo con la vista previa de FS activa,"

"y tener Flight Simulator mostrarlos también puede ser confuso. Por ejemplo,"

"Después de mover un letrero de la calle de rodaje, se podía ver tanto en la ubicación antigua (dibujada por"

"FS) y en la nueva ubicación (dibujado por AFX)."

"Tenga en cuenta que en FSX, pasarelas móviles todos se muestran en el modo de vista previa"
"independientemente de su configuración de complejidad de escenografía. Si la complejidad del escenario no
"definido como \"Densa\", puede ver más pasarelas en el modo de vista previa que"
"lo que normalmente puedes ver cuando vuela."



"Recarga del paisaje en Flight Simulator"

"Puede recargar el paisaje en Flight Simulator, aplicando así los cambios"
"hizo al aeropuerto que se muestra en FS. Asegúrese de guardar el archivo de aeropuerto antes de hacerlo,"
"y si tienes FS2004 y FSX instalado, asegúrese de que se guarda en el"
"Biblioteca de escenarios del simulador de vuelo tiene funcionando."

"Para volver a cargar el escenario, utilice la herramientas|Volver a cargar en el comando de menú de FS, o la
"Volver a cargar en el botón de la barra de herramientas de FS."

"Si usted activa el paisaje que se recarga con previsualización en FS está habilitado, el aeropuerto le"
"Editar voluntad cargarse sin signos de calle de rodaje, cercas y pasarelas móviles"
"(sin embargo, estos elementos se mostrarán por AFX como mucho una vista previa en FS"
"activa). Para mostrar estos elementos nuevo FS, vuelva a cargar el paisaje mientras"
"Vista previa en el FS está deshabilitado."

"La recarga de paisajes de FSX es confiable."

"La recarga de paisajes de FS2004 no siempre es confiable. No va a funcionar"
"correctamente bajo cualquiera de estas circunstancias:"

"Crea un nuevo archivo de aeropuerto mientras corría FS2004 (FS2004 es capaz de"
"para \"recoger\" nuevos archivos sobre la marcha)."

"Agregó, movido o cambiado de rectángulos de exclusión (FS2004 pueden no ser aplicables" "ellos)."

"Si cualquiera de lo anterior es el caso, debe reiniciar FS2004 para los cambios" "surtan efecto."

"Si ninguno de los anteriores es el caso y los cambios todavía no consigue aplicados, hacer" "Asegúrese de que no haces nada en AFX o cualquier otro programa mientras recarga FS2004" "el paisaje. Intente volver a cargar el escenario 2 - 3 veces. Si esto no ayuda," "tiene que reiniciar FS2004."

"Mostrando la posición de FS en AFX"

"Cuando se ejecuta el simulador de vuelo, la actual situación de la aeronave se muestra generalmente en" "AFX como una cruz roja con una flecha que muestra la partida del avión."

"Para activar o desactivar la visualización de la posición del plano, utilice el View|Mostrar FS" "**Comando de menú de posición.**"

"Bloqueo de la pantalla a la posición del plano"

"Puede tener la pantalla centrada en la posición de Flight Simulator y girado a" "la partida de plano habilitando View|Bloqueo para Flight Simulator, o habilitar la" "icono de la barra de herramientas correspondiente."

"Si no está moviendo el avión en el simulador de vuelo (por ejemplo, en el modo de giro), usted puede todavía" "mover el punto de vista alrededor, pero se re-centered después de cualquier movimiento del avión."

"Bloqueo de la pantalla a la posición del plano disminuye la velocidad de fotogramas en vuelo" "Simulador, porque AFX tiene que volver a dibujar la pantalla con frecuencia. Deshabilita esta opción" "Cuando no necesite lo."

"Reubicar el plano FS"

"Puede trasladar el plano a una posición en la vista AFX señalando con el" "ratón a la ubicación deseada, haga clic en el botón derecho del ratón y seleccionando"

"Saltar aquí en el menú contextual que aparece. Tenga en cuenta que si es bloqueo a FS" "habilitada, la vista se re-centered inmediatamente en la nueva ubicación del plano."

"Usando imágenes de fondo"

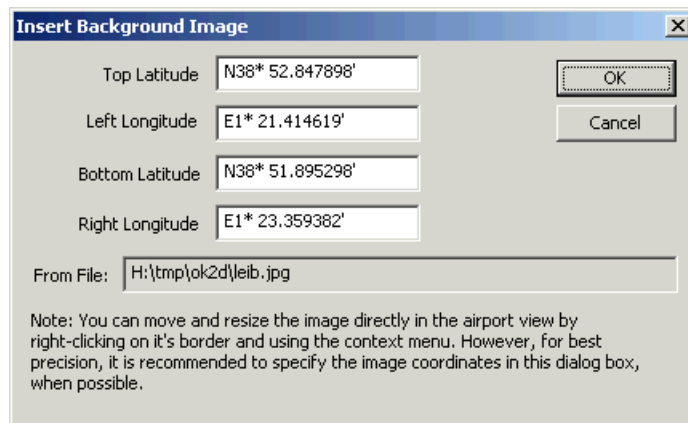
"AFX puede mostrar imágenes de fondo, como un satélite fotos o aeropuerto" "diagramas, en su ventana en orden ayudan a colocar los elementos. Fondo" "imágenes no aparecen en la vista previa de FS y no forman parte del aeropuerto."

"Formatos de imagen de fondo soportados son BMP, JPG, PNG y GIF. El" "tamaño máximo de una imagen de fondo individual depende de los gráficos" "tarjeta, pero generalmente es menos de 4096 x 4096 píxeles."

"Insertar una imagen de fondo"

"Para insertar una imagen de fondo, utilice el Insert\Fondo el menú imagen..."

"comando. Se le pedirá que seleccione el archivo de imagen. Después de eso, la imagen" "seleccionado será cargado, centrado en la ventana del mapa y un cuadro de diálogo que solicita" "para las coordenadas de la esquina superior izquierda e inferior derecha esquinas aparecerá."



"Si conoce las coordenadas exactas de las esquinas de la imagen, puede especificarlos" "aquí. Si no conoces, simplemente haga clic en Aceptar y utilizar el ratón para colocar la" "imagen."

"Puede utilizar varias imágenes de fondo a la vez."

"Para mostrar u ocultar las imágenes de fondo mientras se edita el aeropuerto, utilice el menú Ver" "o pulse la tecla B."

"Mover/redimensionar una imagen de fondo con el ratón"

"Puede utilizar el ratón para mover y estirar una imagen de fondo. Esto permite"

"para ponerlo en la posición correcta en relación con elementos del aeropuerto, incluso si no lo hace" "saber las coordenadas de la esquina."

"Para comenzar a mover una imagen, elija su borde, haga clic en el botón derecho del ratón y"

"Seleccione Mover/cambiar tamaño imagen de fondo en el menú contextual. Esto pone AFX"

"en un modo especial que permite arrastrar la imagen con el ratón."

"Para mover la imagen simplemente arrástrelo mientras oprime el botón izquierdo del ratón."

"Para redimensionar la imagen, primero debe \"alfileres\" hacia abajo en un momento pulsando allí" "con el ratón. Ese punto no se mueva durante el cambio de tamaño."

"Ahora apunte con el ratón en otra ubicación de la imagen. Mantenga presionada la tecla Mayús"

"presionado y arrastre ese punto con el botón izquierdo del ratón hacia abajo. El punto"

"cubrió a abajo anteriormente permanecerán en su ubicación original, mientras el punto está"

"arrastrar se moverá con el ratón, así, cambiar el tamaño de la imagen."

"Extremos de la pista ofrecen buenos puntos de referencia para el posicionamiento de imágenes. Primero am" "la imagen por una pista extremo por lo que equivaldría a la pista del aeropuerto en AFX."

"A continuación precisar este extremo de la pista y expandir la imagen arrastrando el otro"

"extremo de la pista hasta la pista de la imagen coincide exactamente con la correspondiente"

"pista de aeropuerto en AFX."

"Tenga en cuenta que para una mejor precisión, averiguar las coordenadas de la esquina de la imagen y"

"introdúzcalos en el cuadro de diálogo Propiedades, en lugar de moverlo con el ratón."

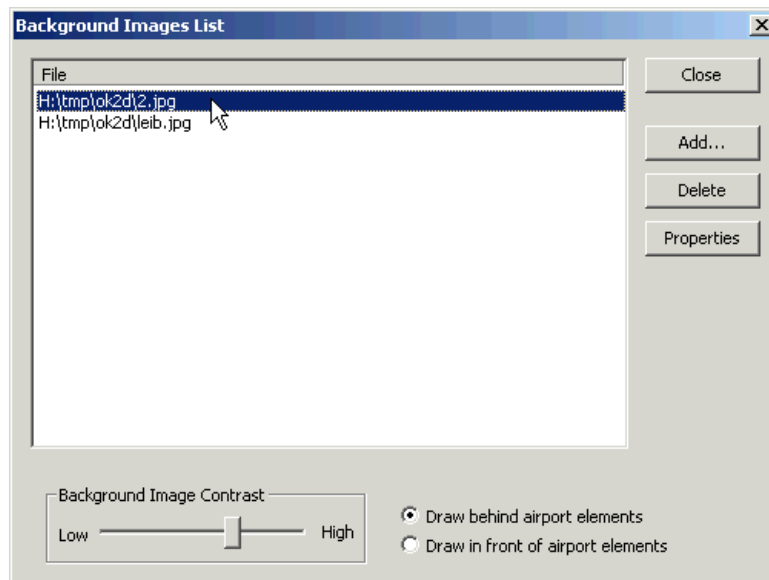


"Para terminar de mover la imagen, haga doble clic con el botón izquierdo del ratón, o pulse Esc."

"Administración de imágenes de fondo"

"Agregar, mover o borrar las imágenes de fondo y para cambiar su pantalla"

"propiedades, use el Lists|Fondo de imágenes... comando de menú."



"Aparecerá la lista de imágenes de fondo."

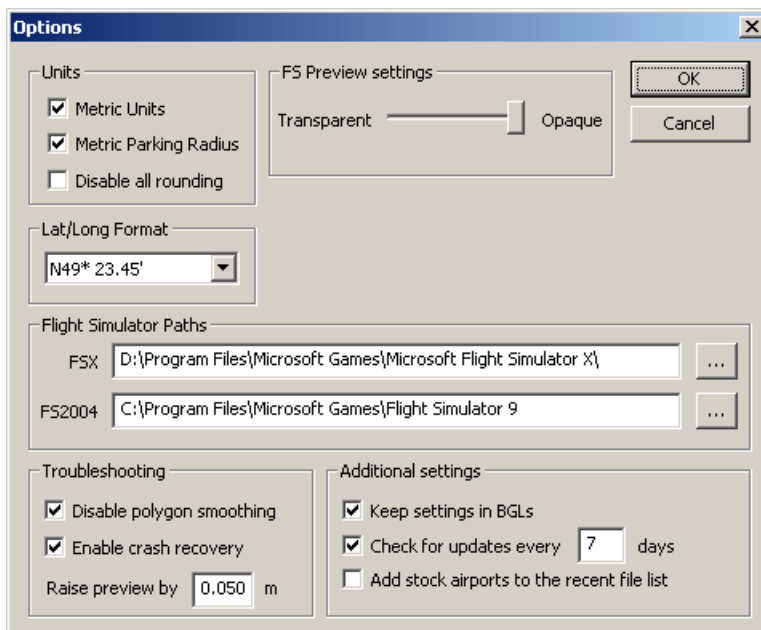
"Para cambiar el contraste de la imagen de fondo y la transparencia, utilice el control deslizante. Usted" "inmediatamente se verá su efecto en la ventana de mapa en el cuadro de diálogo. Utilice la radio" "botones para determinar si las imágenes de fondo aparecen bajo elementos de aeropuerto," "o frente a ellos en una moda semitransparente."

"Para eliminar una imagen o cambiar sus propiedades, selecciónelo en la lista y haga clic en el" "botón correspondiente."

"Si la configuración de mantenga en BGLs opción está habilitada en el cuadro de diálogo Opciones, el" "información de la imagen de fondo se guardarán en el archivo BGL y lo harán" "a aparecer la próxima vez que se abre con AFX."

"Opciones de configuración"

"Uso el herramientas|Comando de menú de opciones para abrir el cuadro de diálogo Opciones."



"En unidades, puede seleccionar si desea utilizar unidades métricas para el estacionamiento de radio" "y para todas las otras mediciones de longitud. Si marca la casilla Deshabilitar todos redondeo, todos" "números ya no serán redondeados a pocos dígitos decimales."

"En configuración de previsualización de FS, puede ajustar la transparencia de los simuladores de vuelo" "vista previa del aeropuerto. Si vista previa FS está activo, verá cambios en vuelo" "Simulador inmediatamente como te arrastre el control deslizante."

"En formato de Lat/Long, puede seleccionar el formato de latitud/longitud utilizado en" "cuadros de diálogo de propiedades."

"En rutas de simulador de vuelo, puede ajustar los trazados de FS. Dejar a Si vacía de campo" "no se instala la versión correspondiente de FS. Normalmente, AFX detecta las rutas" "automáticamente."

"La configuración de mantenga en BGLs opción permite AFX almacenar su propia información en"

"Archivos BGL creado, como nombres y posiciones de las imágenes de fondo. Esto"
"información no es utilizada por el simulador de vuelo. Si esta casilla de verificación está desactivada,"
"Si abre un archivo previamente guardado, imágenes de fondo no aparecerán nuevamente."

"La opción de comprobación de actualización determina si y con qué frecuencia se busca AFX"
"actualizaciones de productos. No se instalará automáticamente las actualizaciones. Si hay una actualización"
"disponibles, una ventana de navegador de web aparecerá lo que le permite descargar e instalar"
"la actualización."

"Añadir stocks aeropuertos a la lista de archivos recientes, cuando está activada, instruye a AFX man"
"aeropuertos de stocks que se abrió en la lista de archivos recientes en el menú Archivo. Cuando"
"marcada, sólo modificado aeropuertos que abre o guarda se mantienen en esa lista."

"Solución de problemas, puede configurar algunas opciones de solución de problemas. No"
"cambiar a menos que usted está experimentando problemas."

"Deshabilitar polígono alisado desactiva el suavizado de los bordes del polígono. Algunos"
"tarjetas gráficas pueden mostrar delgadas líneas blancas en delantales, lugares de estacionamiento, calles"
"y todas las otras superficies que consiste en algo más que un simple triángulo. Si estás"
"le experimentando este problema y perturba, habilita esta configuración."

"Habilitar accidente recuperación dice AFX para guardar una copia del archivo Estás"
"edición después de cada operación de edición. Si AFX o computadora falla, el siguiente"
"tiempo de empezar a AFX, se le ofrecerá para continuar editando en el último guardar punto"
"antes del accidente. Desactivar esto si experimenta retrasos después de la edición"
"operaciones, o cualquier otro problema relacionado con la recuperación de fallos."

"Vista previa de Levante determina la elevación de la pantalla de vista previa de FS arriba el"
"nivel del suelo. Plantear esto si sangra la tierra a través de la vista previa de FS."

"Lo que se puede editar con AFX"

"Aeropuerto facilitador x permite editar los datos del aeropuerto. Los datos de aeropuerto en FS"
"contiene lo siguiente:"

"Propiedades de aeropuerto y el punto de referencia"

"Ubicación del punto de vista de la torre"

"Pistas (con las marcas y las luces de la pista)"

"Calles de rodaje (con designadores), senderos de faldón y nodos"

"Lugares de estacionamiento (con asignaciones de aerolínea)"

"Delantal polígonos"

"Luces de borde de plataforma"

"Ubicaciones de inicio"

"Helipuertos"

"Frecuencias COMM"

"Radioayudas (VOR, NDB, componentes de ILS)"

"Lugares de estacionamiento de vehículos y rutas de acceso (sólo FSX)"

"Pasarelas móviles (sólo para FSX)"

"Cercas de la frontera (sólo FSX)"

"Blast cercas (sólo FSX)"

"Los siguientes objetos, mientras técnicamente no es parte del aeropuerto"

"datos, también se pueden editar con AFX:"

"Signos de calle de rodaje"

"Rectángulos de exclusión (también se puede excluir el autogen)"

"Otros aspectos del paisaje (objetos 3D aparte de mover pasarelas, terreno,"

"cobertura de autogen etc..) no se puede cambiar con AFX. Para agregar su propio 3D"

"objetos tanto dentro y fuera de aeropuertos, se recomienda utilizar el"

"Producto de escenografía instantáneo de Flight1."

"Cambiar las propiedades del aeropuerto"

"Para cambiar las propiedades del aeropuerto, o bien utilice el archivo|Propiedades... comando de menú,"

"o haga doble clic en el punto de referencia del aeropuerto."

Airport Properties

Airport Reference Point

Latitude: N38° 52.371497'

Longitude: E1° 22.387000'

Elevation (ft) ASL: 23.0

Magnetic Variation: -1.0

Airport Services

Avgas ☒

Jet Fuel ☒

Coordinates can be set by clicking in the main window.

Traffic Scalar (0-1): [Slider]

Airport ID and location

Airport ID: LEIB

Country: Spain

State/Province: Ibiza

City: Ibiza

Airport Name: Ibiza

Airport File Format

FS2004 airport format

From File

:\Program Files\Microsoft Games\Flight Simulator 9\Addon Scenery\scenery\AFX_LEIB.BGL

OK Cancel

"Latitud, longitud y elevación definen la ubicación de la referencia del aeropuerto"

"punto y la elevación del aeropuerto. La elevación debe coincidir con el terreno"

"elevación. Si no es así, FS ajustará la elevación del terreno en un aeropuerto"

"elementos, pero este hobre produce buenos resultados."

"Cuando cambia la elevación de un aeropuerto FSX, Aeropuerto facilitador x será"

"crear automáticamente un archivo BGL ajuste de altitud en el"

"MundoVpaisajeVpaisaje carpeta, que contiene sólo un aeropuerto vacío con el"

"elevación que ha definido. Este archivo se denominará AFX_AirportId_ALT.BGL. FSX"

"normalmente no permite cambiar la elevación del aeropuerto de stock. Sino porque la"

"archivo de ajuste de altitud se encuentra en capa de paisajes incluso inferior que aeropuertos stocks,"

"su elevación del aeropuerto tiene prioridad sobre la elevación del aeropuerto stock."

"Los campos ID de aeropuerto, país, estado, ciudad y nombre del aeropuerto le permiten"

"cambiar estos valores. Normalmente debería cambiarlas sólo cuando se crea un"

"nuevo aeropuerto. Si está modificando un aeropuerto stock y cambio es ID, el resultante"

"archivo del aeropuerto ya no anulará el aeropuerto stock y así verá elementos"

"desde el aeropuerto de existencias tanto su archivo."

"Tráfico Scalar (sólo en FSX) le permite cambiar la densidad de tráfico en el aeropuerto."

"El cuadro de lista desplegable formato de archivo de aeropuerto permite cambiar el formato de archivo."

"Aeropuertos en el formato de FS2004, trabajan con el FS2004 y FSX, pero no pueden tener"

"Características específicas del FSX."

"Aeropuertos en el FSX formato sólo trabajo con FSX y pueden tener los siguientes"

"características adicionales:"

"Pasarelas móviles"

"Límite y vallas de Blast"

"Puntos de estacionamiento de vehículo y combustible"

"Enlaces de vehículo"

"Frecuencias específicas de FSX comm"

"Algunas marcas de pista y calle de rodaje de FSX específicos"

"Tee desvíos para lugares de estacionamiento"

"Valor escalar de tráfico del aeropuerto"

"Al convertir un aeropuerto FSX al formato de FS2004, las funciones enumeradas anteriormente"

"se perderán."

"Selección de objetos"

"Mover, eliminar o cambiar las propiedades de uno o varios objetos en la vista AFX,"

"necesita seleccionarlos. Utilice la herramienta Puntero para seleccionar objetos."

"Para seleccionar un solo objeto, haga clic en él con el botón izquierdo del ratón. Si hay alguna"

"otros objetos seleccionados, se anula la selección. Tenga en cuenta que son segmentos de calle de rodaje"

"seleccionado haciendo clic en las líneas de vínculo que se ejecutan en medio de ellos. Las pistas son"

"seleccionado haciendo clic en sus fronteras."

"Para seleccionar varios objetos, seleccione la primera y, a continuación, haga clic en objetos adicionales"
"con la tecla Mayús presionada."

"Para seleccionar todos los objetos en un rectángulo, apunte con el ratón en un punto sin objetos"
"y presione el botón izquierdo del ratón. Selecciona una de las esquinas del rectángulo. Arrastre"
"el ratón al esquina opuesta y suelte el botón del ratón. Objetos no"
"completamente dentro del rectángulo, si lo hubiere, será seleccionada. Tenga en cuenta que mientras usted"
"puede seleccionar la plataforma completa de polígonos y vallas utilizando este método, usted no puede"
"Seleccionar vértices individuales."

"Para seleccionar todos los objetos en un rectángulo, además de los actualmente seleccionado, mantenga la"
"Tecla Mayús presionada mientras se define el rectángulo con el ratón."

"Para seleccionar objetos de un determinado tipo en un rectángulo (por ejemplo, sólo puntos de estacionamiento)"
"un objeto de este tipo y, a continuación, especificar el rectángulo manteniendo el Control"
"tecla presionada, haga clic con el ratón en la ventana en un lugar sin ningún"
"objetos cercanos."

"Para deseleccionar todos los objetos, haga clic en un área vacía de la ventana."

"Mover y rotar objetos"

"Utilice la herramienta Puntero para mover o rotar objetos."

"Cualquier objeto o grupo de objetos se puede mover arrastrándolo con el ratón. Para"
"mover varios objetos seleccionados, mantener presionado el botón Shift al moverlos."

"Lugares de estacionamiento, helipuertos, signos de calle de rodaje y pasarelas pueden girarse con el"
"ratón. Para girar uno o varios objetos, seleccionarlos primero. Verá amarillo"
"círculos aparece frente a ellos en la dirección de su partida. Si estás"
"rotar objetos varios a la vez, presione y mantenga presionada la tecla Mayús. Ahora arrastre un"
"círculo amarillo con el ratón a la nueva orientación."

"Eliminación de objetos"

"Cada objeto excepto el radioayudas de caldo y punto de referencia de aeropuerto puede ser"
"eliminado."

"Para eliminar un objeto o un grupo de objetos, seleccionarlos primero. A continuación, pulse el"
"Eliminar clave en el teclado, o haga clic en los objetos y seleccione Eliminar desde el"
"menú de contexto."

"Si elimina una radioayuda de stock se ha mudado, la radioayuda stock se mostrará en"
"es la ubicación original."

"Copiar y pegar objetos"

"Usted puede copiar y pegar elementos de aeropuerto mayoría a excepción del aeropuerto"
"punto de referencia y radioayudas. Puede copiar objetos en el aeropuerto que estás"
"edición y entre varios aeropuertos."

"Para copiar un objeto o un grupo de objetos en el Portapapeles, seleccionarlos primero. A continuación,"
"Utilice el Edit|Copiar el comando de menú."

"Para pegar objetos del Portapapeles, utilice el Edit|Pegar el comando de menú. El"
"se seleccionarán los objetos recién pegados."

"Importante: Al copiar y pegar, asegúrese de que no se crean duplicados"

"delantales y calles de rodaje por error, porque ambos esto puede reducir la velocidad de fotogramas"
"y causar problemas con el tráfico AI. Al copiar y pegar objetos dentro de"
"los mismos aeropuertos, objetos (duplicados) recién pegadas aparecerán en su original"
"ubicaciones. Ya están seleccionados, puede moverlos a una ubicación diferente"
"utilizando la herramienta Puntero manteniendo pulsada la tecla Mayús y arrastrándolos con el"
"ratón."

"Al pegar lugares de estacionamiento y pasarelas, compruebe las propiedades de la pegada"
"elementos para evitar crear duplican números de aparcamiento."

"Mostrar y cambiar propiedades de objetos"

"Utilice la herramienta Puntero para mostrar o cambiar las propiedades de los objetos."

"Para mostrar información sobre un objeto, incluyendo sus más importantes propiedades,"
"señale con el ratón. Aparecerá una ventana emergente pequeña con información."

"Para mostrar un cuadro de diálogo Propiedades de uno o más objetos, seleccionarlos primero. A continuación"
"o bien haga clic en el botón derecho del ratón y seleccione Propiedades en el menú contextual"
"que aparece, o haga doble clic en uno de los objetos (en el caso de varios objetos, con"
"la tecla Mayús presionada)."

"Cuando se crea un objeto con la herramienta, puede mostrar sus propiedades por derecho-"
"Haga clic en ella y seleccionar propiedades. No tienes que cambiar a la herramienta Puntero"
"para esto."

"El contenido del cuadro de diálogo Propiedades varía según el tipo de los objetos. Después de"
"puedes hacer cambios en el cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar para aplicarlos a los objetos, o"

"Cancelar para ignorarlos. Se aplicará únicamente a los valores que han cambiado. Esto"

"es importante al cambiar las propiedades de varios objetos. Por ejemplo, si usted"
"seleccionar varios segmentos de calle de rodaje con anchos diferentes y las marcas de borde y"
"cambiar las marcas indicadas en el cuadro de diálogo, todos recibirán el mismo idéntico"
"marcas que establece, conservando sus anchos individuales."

"Nodos"

"Allí están los siguientes tipos de nodo:"

"Nodo normal"

"Nodo de Hold-corto - crea barras de espera corto visibles en la calle de rodaje. Usos ATC"
"les para la remoción de despegue."

"Nodo de ILS Hold-corto - crea marcadores visibles."

"Hold-corto sin sorteo (sólo FSX)"

"ILS Hold-corto sorteo (sólo FSX) – no actuar como Hold-corto y ILS Hold-corto"

"nodos sin crear marcadores visibles."

"Para crear nodos, cambie a una de las herramientas de creación de 3 nodo y haga clic en el"

"ubicaciones deseadas. Si hace clic en el enlace, se dividirá en dos y el nodo"

"aparecen en el medio."

"Para crear nodos \"ningún empate\", crear uno de los otros tipos de nodo y, a continuación, cambiar"

"el tipo en el cuadro de diálogo Propiedades."

"Por lo general, no necesita crear nodos regulares, porque estos se creará"

"automáticamente al crear enlaces."

"Para mover o eliminar nodos, utilice la herramienta puntero. Movimiento que afecta un nodo conectado"

"enlaces. Eliminar un nodo elimina todos los enlaces adjuntos también."

"Un nodo de espera corto normalmente debe ser no más lejos de 225 pies desde el"

"borde de pista, de lo contrario puede experimentar problemas con el tráfico AI. Uso el"

"View|Mantenga límites corto para mostrar círculos con un radio de 225 pies alrededor de mostrar"

"Mantenga cortos nodos. También puede utilizar el buscador de errores para comprobar este límite."

"Enlaces"

"Un enlace puede conectar dos nodos, o un nodo o un lugar de estacionamiento. No se puede"

"conectar dos lugares de estacionamiento con un único enlace."

"Para editar vínculos, asegúrese de que mostrar nodos/enlaces/vaparcamientos está habilitadas en la vista"

"menú. Calles de rodaje se mostrará independientemente de esta configuración, pero sería"

"no se ha podido seleccionarlos."

"Allí son los siguientes tipos de vínculo:"

"Enlace de calle de rodaje"	"Define una calle de rodaje con una superficie visible."
"Enlace de pista"	"Define la pista. Para dirigir el tráfico AI y su avión, FS" "utiliza enlaces de pista en lugar de las pistas ellos mismos." "Cada pista normalmente debe tener un vínculo de pista en tiene" "Media."
"Enlace de faldón"	"Define una ruta de faldón con sus propias luces y marcas pero" "sin es superficie propia."
"Calle cerrada" "Enlace"	"Define una calle cerrada con una superficie visible. Tenga en cuenta que" "el tráfico AI todavía utilizará una calle cerrada. Para prevenirlo," "dejar un extremo de la calle de rodaje no conectado a ningún otro" "enlaces, creando así un pequeño espacio."
"Enlace de estacionamiento"	"Conecta a un nodo y un lugar de estacionamiento. No se puede conectar" "cualquier otro tipo de enlace a los lugares de estacionamiento. Es similar a la falda" "vincular, tiene sus propias luces y marcas pero ninguna superficie propia."
"Enlace de vehículo (FSX)"	"Define un camino o ruta de acceso para ser utilizado por vehículos. Tiene sus propio"

	"superficie, luces y marcas."
--	-------------------------------

"Para crear un vínculo, seleccione una de las herramientas de creación de vínculo en la barra de herramientas
"separar la herramienta para crear vínculos de estacionamiento; en cambio, cualquier enlace le conecte a un
"Spot se convertirá en un lugar de estacionamiento, independientemente de la herramienta utilizada."

"Apunte con el ratón hasta el punto de partida. Para conectar el enlace a una"
"nodo existente, punto al nodo por lo que está resaltado. Para insertar un nodo en un"
"existentes de enlace y conectar el nuevo vínculo con ella, apunten a un vínculo existente."

"Presione el botón izquierdo del ratón y arrastre el ratón hasta el lugar del otro"
"extremo del enlace. Nuevamente, podrá anexarlo a otro nodo o enlace."

"Recién creados vínculos obtener las propiedades establecidas en el cuadro de diálogo Propiedades de vínculo
"última vez que usted utiliza."

"Pista recién creado vínculos obtengan el número y el designador de la pista"
"se dibujan."

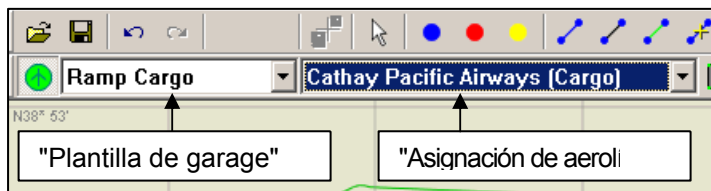
"Otro nuevo vínculo creado obtener el designador actualmente seleccionado en la barra de herramientas. Si"
"se selecciona ninguno, o un designador de pista, que reciben el designador en blanco."

"Para mover uno o varios vínculos, utilice la herramienta puntero. Cuando se mueve un vínculo, tanto"
"se mueven los nodos a que está conectado."

"Para eliminar uno o varios enlaces, o para cambiar las propiedades de vínculo, utilice la herramienta puntero."

"Lugares de estacionamiento"

"Para agregar puntos de estacionamiento, utilice la herramienta de crear lugares de estacionamiento en la l
"los lugares deseados con el botón izquierdo del ratón para añadir puntos de estacionamiento."



"Un lugar de estacionamiento recién creado obtendrá la plantilla de estacionamiento y la aerolínea"
"asignación (si existe) seleccionada en la barra de herramientas. En los aeropuertos FSX, si hay una pasarela
"cercano sin parking spot, obtendrá el área y el número correspondiente"
"parámetros de esta pasarela."

"Para mover o eliminar puntos de estacionamiento, o para cambiar sus propiedades, utilice el puntero"
"herramienta."

"Para agregar una asignación de la aerolínea a un lugar de estacionamiento, selecciónelo y, a continuación,
"aerolínea en el cuadro desplegable de aerolínea en la barra de herramientas. Para eliminar todas las asigna
"en un lugar de estacionamiento, seleccione una línea vacía en este cuadro desplegable. Puede seleccionar"
"estacionamiento varias manchas y cambiar sus tareas al mismo tiempo."

"Para cambiar la lista de aerolíneas disponibles, puede editar el archivo ParkingSpecs.txt"

"ubicado en la carpeta de AFX. Cada línea de este archivo consiste en el nombre de la aerolínea,"

"Los valores de R, G, B para lugares de estacionamiento (usados sólo por AFX) y el código de la aerolínea."

"Para asignar una plantilla diferente a un lugar de estacionamiento, utilice la plantilla de estacionamiento"

"cuadro de lista desplegable en la barra de herramientas. Una plantilla de garage define varios parking"

"Opciones de spot, como el prefijo de nombre, tipo, radio, desvíos de tee, remolque. Para"

"cambiar las propiedades individuales. Haga clic derecho en el lugar de estacionamiento y seleccione Propiedades"

"En el FSX, algunos vehículos de tierra son aparcados directamente fuera del lugar de estacionamiento."

"Necesita mantener una distancia de 8.5 metros de edificios con el fin de tener"

"suficiente espacio para estos vehículos. Para comprobar esta holgura, habilitar View|Hold"

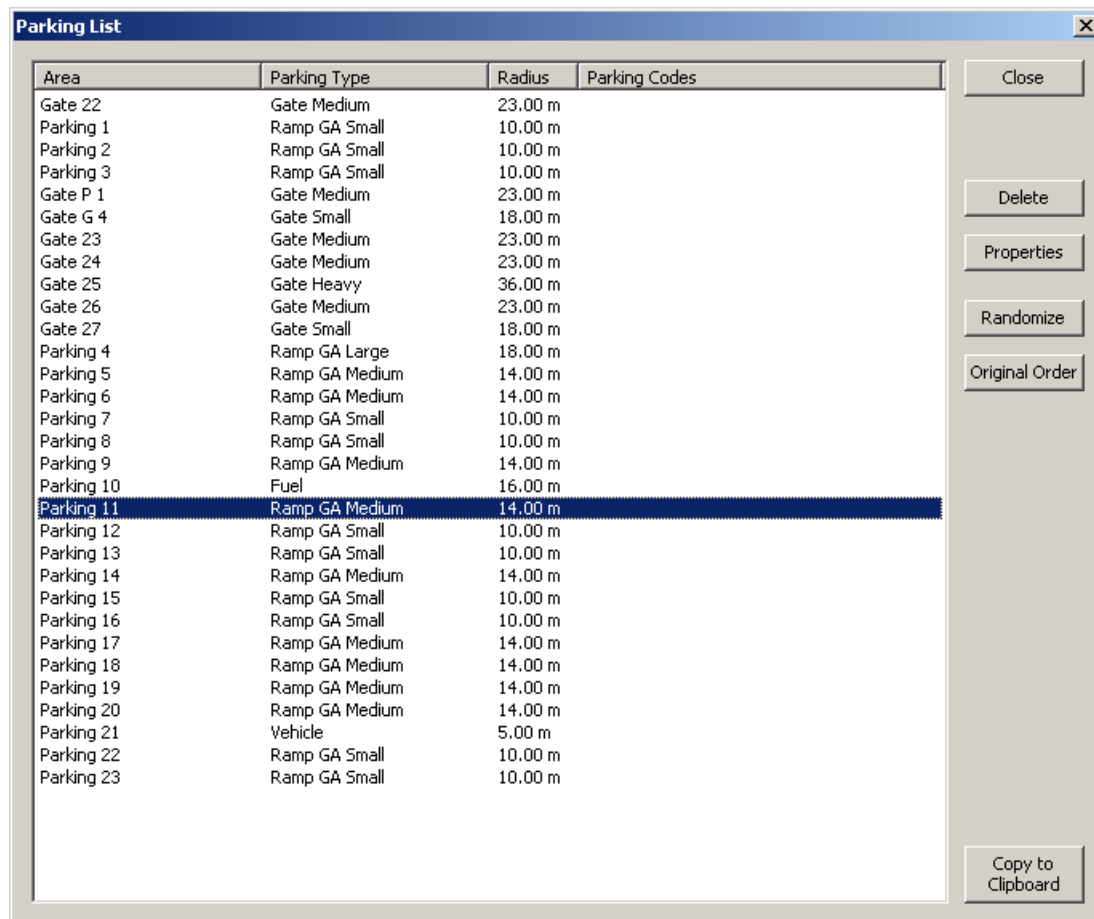
"Corto y límites de estacionamiento. Esto mostrará círculos adicionales alrededor de estacionamiento"

"manchas mostrando el espacio libre requerido. Utilizar la vista previa en FS para comprobar la"

"espacio."

"Para mostrar una lista de todos los puntos de estacionamiento, utilice el Lists|Aparcamientos... comando de menú"

"Si selecciona un lugar de estacionamiento antes de esto, se seleccionará de la lista que aparece."



Area	Parking Type	Radius	Parking Codes
Gate 22	Gate Medium	23.00 m	
Parking 1	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 2	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 3	Ramp GA Small	10.00 m	
Gate P 1	Gate Medium	23.00 m	
Gate G 4	Gate Small	18.00 m	
Gate 23	Gate Medium	23.00 m	
Gate 24	Gate Medium	23.00 m	
Gate 25	Gate Heavy	36.00 m	
Gate 26	Gate Medium	23.00 m	
Gate 27	Gate Small	18.00 m	
Parking 4	Ramp GA Large	18.00 m	
Parking 5	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 6	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 7	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 8	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 9	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 10	Fuel	16.00 m	
Parking 11	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 12	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 13	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 14	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 15	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 16	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 17	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 18	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 19	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 20	Ramp GA Medium	14.00 m	
Parking 21	Vehicle	5.00 m	
Parking 22	Ramp GA Small	10.00 m	
Parking 23	Ramp GA Small	10.00 m	

"Para eliminar un espacio de estacionamiento o para cambiar sus propiedades, selecciónelo en la lista y pulse"

"botón Eliminar o propiedades."

"Para utilizar puntos de estacionamiento en un orden aleatorio, pulse el botón de aleatorio. Para"

"restaurar el orden que existía antes de abrir la lista de garage, pulse Original"

"Orden. El orden de los lugares de estacionamiento afecta su uso por el trafico AI."

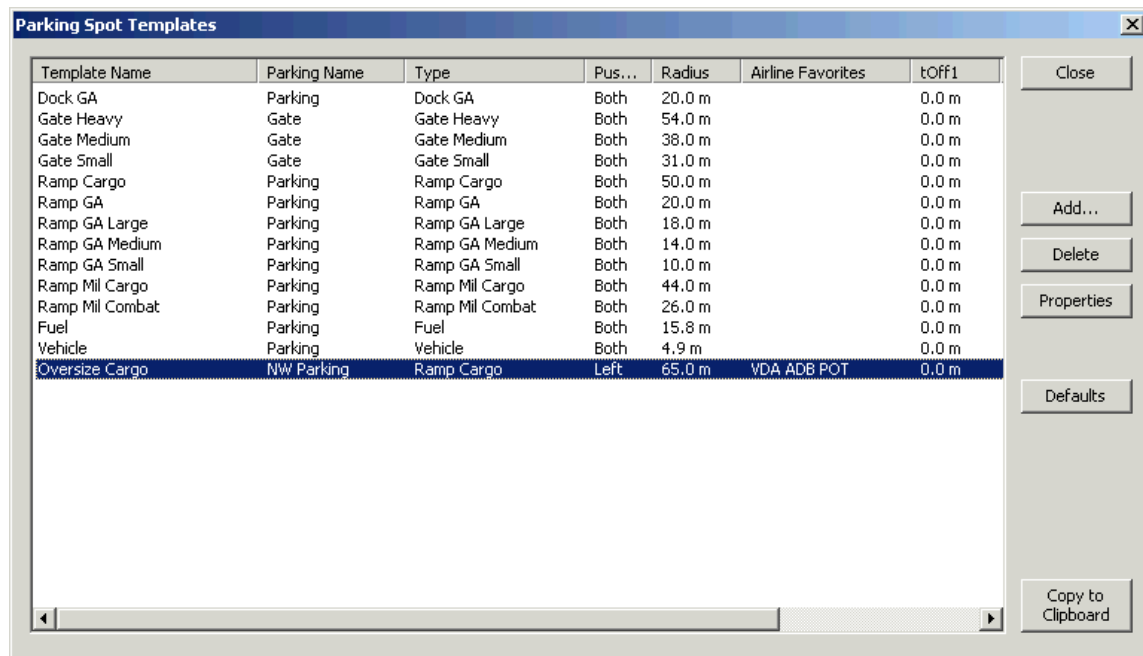
"Para reordenar los puntos de estacionamiento individuales en la lista, arrástrelos hasta la nueva posición en la lista con el botón izquierdo del ratón pulsado. También puede traer un lugar de estacionamiento encima de la lista haciendo clic en lo y seleccionar mover a la parte superior del contexto"

"menú que aparece."

"Gestión de plantillas de garage"

"Garage plantillas definen propiedades de lugares de estacionamiento que se crea. Para administrar plantillas de garage, utilice el herramientas|Comando de menú de plantillas de estacionamiento."

"Además de las propiedades del lugar de estacionamiento, una plantilla también puede tener una lista opcional de líneas aéreas disponibles para la asignación en este punto. Cuando es la plantilla de garage seleccionado en la barra de herramientas, estas aerolíneas se mostrarán en las filas superiores de la aerolínea selector."



Template Name	Parking Name	Type	Pus...	Radius	Airline Favorites	tOff1
Dock GA	Parking	Dock GA	Both	20.0 m		0.0 m
Gate Heavy	Gate	Gate Heavy	Both	54.0 m		0.0 m
Gate Medium	Gate	Gate Medium	Both	38.0 m		0.0 m
Gate Small	Gate	Gate Small	Both	31.0 m		0.0 m
Ramp Cargo	Parking	Ramp Cargo	Both	50.0 m		0.0 m
Ramp GA	Parking	Ramp GA	Both	20.0 m		0.0 m
Ramp GA Large	Parking	Ramp GA Large	Both	18.0 m		0.0 m
Ramp GA Medium	Parking	Ramp GA Medium	Both	14.0 m		0.0 m
Ramp GA Small	Parking	Ramp GA Small	Both	10.0 m		0.0 m
Ramp Mil Cargo	Parking	Ramp Mil Cargo	Both	44.0 m		0.0 m
Ramp Mil Combat	Parking	Ramp Mil Combat	Both	26.0 m		0.0 m
Fuel	Parking	Fuel	Both	15.8 m		0.0 m
Vehicle	Parking	Vehicle	Both	4.9 m		0.0 m
Oversize Cargo	NW Parking	Ramp Cargo	Left	65.0 m	VDA ADB POT	0.0 m

"En el cuadro de diálogo que aparece, puede utilizar los botones Agregar, eliminar y propiedades para administrar plantillas de aparcamiento."

"Las plantillas se almacenan en el archivo ParkingTemplates.txt en el programa AFX"

"carpet. Puede editar este archivo con un editor de texto o Excel y también compartir con otros usuarios."

"Pasarelas móviles (FSX)"

"En los aeropuertos FSX, puede tener movimiento pasarelas de acceso a lugares de estacionamiento. Cuando está estacionado en un lugar de estacionamiento con una pasarela, presionar Mayús + J causará la pasarela Motel"

"FSX determina las pasarelas mirando su área de estacionamiento y los valores de número y compararlos con los lugares de estacionamiento. Cuando el avión esté estacionado en un parking Spot, FSX intenta encontrar un pasarelas tener la misma área y número de las pasarelas."

"Si existe tal pasarelas, se moverá cuando el usuario presiona Mayús + J."

"Para agregar un movimiento contarían, punto con el ratón a la ubicación deseada, haga clic en el "botón del ratón y seleccione Insert|Haiti en el menú contextual."

"Aparecerá un cuadro de diálogo de propiedades de Haiti, ya lleno de las coordenadas de "la ubicación del ratón. Si hay un lugar de estacionamiento sin un correspondiente contarían cerca," "los área de estacionamiento y el número de campos se inicializarán a la correspondiente" "valores de este lugar de estacionamiento, vinculando así las pasarelas a ella."

"En el cuadro de diálogo Propiedades, puede la posición de Haiti y la complejidad del escenario" "nivel aparecerá en. También puede introducir el modelo GUID. Mientras que usted puede" "teóricamente utilizar aquí cualquier modelo, el modelo debe apoyar específicamente Haiti" "animación de cualquier uso."

"Para mover/rotar o eliminar una pasarela, o para cambiar sus propiedades, utilice el puntero" "herramienta."

"Designadores de enlace"

"Existen dos tipos de indicadores."

"Designadores de pista se utilizan con enlaces de pista. Un vínculo de pista debe siempre" "tienen el designador de la pista es de."

"Designadores de calle de rodaje se usan con todos los demás tipos de enlace. Hay un espacio en blanco" "designador. Se asigna a todos los enlaces que no tienen un indicador específico."

"Cada aeropuerto tiene una lista de los indicadores de taxi que puede asignar a su rodaje. Usted" "puede agregar y quitar designadores de la lista. Todos los indicadores disponibles son" "se muestra en el cuadro desplegable de designador de calle de rodaje en la barra de herramientas."

"Para seleccionar el designador para los enlaces que creas, asegúrese de que no hay nada seleccionado." "A continuación, seleccione el indicador en el cuadro desplegable. Será automáticamente" "asignado a los vínculos que cree."

"Para resaltar todos los vínculos con un indicador específico, asegúrese de que no hay nada seleccionado" "y seleccionarlo en el cuadro desplegable. Vínculos con esa designación se dibujarán" "rojo."

"Para mostrar todos los designadores de enlace en el mapa, habilitar View|Mostrar indicadores de enlace." "Tenga en cuenta que no se mostrará en blanco designadores."

"Para asignar un designador de nuevo a uno o más enlaces, selecciónelos y, a continuación, seleccione la" "designador en el cuadro desplegable. Puede utilizar el cuadro de diálogo Propiedades de vínculo" "para eso."

"Para agregar un nueva calle de rodaje designador, escríbalo en el campo de texto del calle de rodaje designa" "cuadro desplegable y pulse Enter."

"Para quitar un designador de calle de rodaje, utilice el Lists|Menú de designadores de calle de rodaje" "comando para abrir una lista de ellos, seleccione el designador y presione SUPR. Usted" "no se puede eliminar el designador en blanco."

"Signos de calle de rodaje"

"Antes de editar señales de calle de rodaje, asegúrese de que su pantalla está activado en la vista"
"menú."

"Para crear un nuevo signo de calle de rodaje, utilice la herramienta de signos de calle de rodaje de crear. Pu"

"ratón a la calle deseada y presione el botón izquierdo del ratón. Un signo de calle de rodaje"

"se creará y alineado con este rodaje. Mueva que el ratón que se desea"

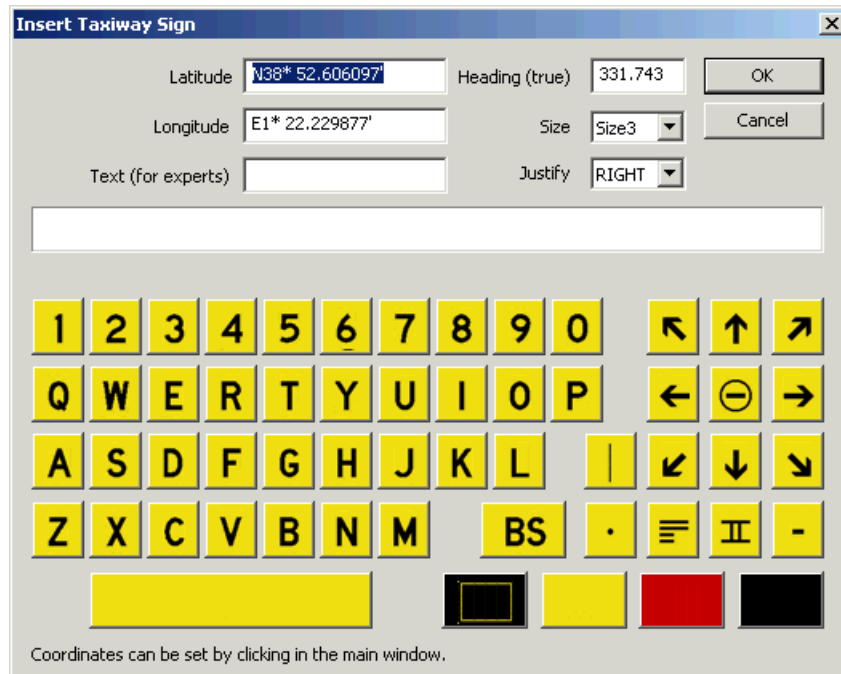
"ubicación. Para girar la dirección de inicio de sesión, invertir la dirección del movimiento del ratón."

"Zoom en más factores, el signo se dibujarán sobredimensionado; es su posición real"

"determinado por el puntero del mouse con el signo alineado lejos de la calle de rodaje."

"Después de haber movido el signo a la ubicación deseada, suelte el botón del ratón."

"Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar el signo de calle de rodaje."



Insert Taxiway Sign

Latitude: N38° 52.606097' Heading (true): 331.743 OK

Longitude: E1° 22.229877' Size: Size3 Cancel

Text (for experts): Justify: RIGHT

Coordinates can be set by clicking in the main window.

"Para ingresar el texto, haga clic en los botones con los caracteres correspondientes. La BS"

"botón borra el último carácter. Los 4 botones de color en la esquina inferior derecha"

"definir el estilo de texto para el siguiente carácter."

"Si está familiarizado con el SDK de BGLCOMP, también puede introducir el signo de la calle de rodaje"

"texto directamente en el campo de texto (para expertos)."

"También puede cambiar el tamaño de signo, la justificación y la partida."

"Se muestran signos de calle de rodaje en la AFX ver (cuando se haga zoom suficientemente)"

"y en la vista previa de FS."

"Para mover/rotar o eliminar un signo de calle de rodaje, o para cambiar sus propiedades, utilice el"

"Herramienta de puntero."

"Delantales"

"Para crear un nuevo polígono de plataforma, utilice la herramienta de polys de faldón de crear. Para un delantal
"Polígono, debe definir al menos 3 vértices."

"Haga clic con el ratón en cada ubicación del vértice. Al mover el ratón, podrá
"ver un esquema del polígono que está creando. Para completar el polígono, o bien"
"Haga doble clic con el ratón, o pulse Esc."

"Para agregar un vértice a un polígono de plataforma existente, utilice la guía o agregar delantal"
"herramienta de puntos. Haga clic con el ratón al lado de un polígono de faldón para agregar un punto"
"También puede mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y arrastre la recién creada"
"Elija la ubicación deseada."

"Para mover o eliminar un polígono de faldón o es vértices individuales, o para cambiarlo de"
"propiedades, utilice la herramienta puntero. Tenga en cuenta que al hacer clic en un vértice sólo selecciona"
"vértice. Para seleccionar el polígono completo, haga clic en de lado."

"Luces de borde de plataforma"

"Luces de borde de plataforma en son objetos de datos separados simulador de vuelo que se han"
"creado explícitamente."

"Utilice la herramienta de tiras de luz de faldón de agregar para añadir luces de borde de plataforma. Conmu
"herramienta permitirá automáticamente el modo de mostrar las luces. Cuando haya terminado de añadir faldón
"luces, utilice el menú Ver para volver a la modalidad diurna."

"Para crear una nueva tira de luces de delantal, mueva que el ratón que está iniciando la ubicación,"
"Presione el botón izquierdo del ratón y arrastre su otro extremo a la ubicación final. El"
"extremos de la tira de luces de faldón se ajustarán a los extremos de otras tiras de luz del faldón, si"
"hay alguno cerca."

"Utilice la herramienta Puntero para mover o eliminar las tiras de luz de faldón, o para cambiar su"
"propiedades."

"Rectángulos de exclusión"

"AFX permite agregar rectángulos de exclusión. Esto permite que usted limpie el aeropuerto"
"área de la escenografía de autogen, edificios y otros objetos. Aeropuertos por defecto"
"excluir ya autogen paisaje en la zona del aeropuerto, pero puede que necesite"
"rectángulos de exclusión si expande el aeropuerto fuera de los límites de la"
"por defecto. No agregue rectángulos de exclusión a menos que exista una necesidad."

"Cuando se importa un aeropuerto stock, AFX automáticamente crea rectángulos de exclusión"
"para eliminar señales de la calle de rodaje. Esto permite sustituirlos por signos de calle de rodaje de"
"archivo de su aeropuerto. No elimine estos rectángulos de exclusión a menos que sepa lo que"
"que está haciendo. Hacerlo causará FS para rodaje de mostrar signos tanto desde el"
"Aeropuerto de stock y de su archivo de aeropuerto."

"Para agregar un nuevo rectángulo de exclusión, utilice la herramienta crear rectángulos de exclusión"
"agregar nuevos rectángulos de exclusión. Rectángulos de exclusión no pueden girarse y son"
"siempre alineados en dirección norte-sur y la dirección de este a oeste."

"Mueva el mouse a una esquina y oprima el botón izquierdo del ratón. Arrastre el"
 "ratón a la esquina opuesta y suelte el botón del ratón. El cuadro de diálogo Propiedades"
 "el rectángulo de exclusión recién creado aparecerá. Seleccione los objetos a"
 "excluir y haga clic en Aceptar."

"Rectángulos de exclusión funcionan de forma ligeramente diferente en FSX y FS2004:"

"Tipo FSX"		"FS2004"
"Excluir" "Autogen"	"Excluye la exacta" "rectángulo."	"Excluye un área ligeramente mayor que" "el rectángulo."
"Excluir todo" "Objetos."	"No excluye autogen."	"Excluye autogen"

"Cuando se crea un rectángulo de exclusión, es útil tener la AFX y FS"
 "Windows side by side con vista previa de FS habilitado."

"Para mover o eliminar un rectángulo de exclusión, o para cambiar sus propiedades, utilice el"
 "Herramienta de puntero."

"Vallas (FSX)"

"En los aeropuertos FSX, puede agregar cercas de la frontera y blast."

"Para agregar una valla, utilice la valla de la frontera de crear y la guía de crear blast"
 "herramientas."

"Para seleccionar el tipo de guía, utilice los botones de pequeño desplegable al lado de la barra de herramien"
 "botones para estas herramientas."

"Para agregar una valla, haga clic con el ratón en su primer punto y luego en cada uno adicional"
 "punto. Para terminar de agregar una valla, o bien haga doble clic con el ratón, o pulse el"
 "Tecla ESC."

"Para agregar un punto a una cerca existente, utilice la herramienta de puntos de guía o delantal de agregar."
 "Haga clic en el segmento deseado valla que agregarle un punto. Usted puede mantener el ratón"
 "botón presionado y arrastre el punto recién creado a la ubicación deseada."

"Para mover o eliminar puntos de guía o una guía completa, o para cambiar las propiedades de la valla,"
 "Utilice la herramienta puntero."

"Para eliminar un segmento de guía individuales (posiblemente dividir la guía en dos), derecha-"
 "Haga clic en el segmento y seleccione Eliminar segmento de cerca."

"Vallas aparecerá en la vista previa de FS como líneas sobre el nivel del suelo y no como 3D"
 "estructuras."

"Pistas"

"Para agregar una pista de aterrizaje, apunte con el ratón a la ubicación del centro, haga clic con la derecha"
 "botón del ratón y seleccione Insertar > pista en el menú contextual que aparece."

"Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de pista para la pista recién creado."

Insert Runway

General | Markings | Lights | VASI

RECIPROCAL END

Designator: 18

Closed for Takeoff: ☐

Closed for Landing: ☐

Right Hand Pattern: ☐

ILS Ident:

Runway Data

Length (ft): 4000.0

Width (ft): 150.1

Pattern Alt (ft): 0.0

Surface: CONCRETE

Center Location

Latitude: N38° 52.625769'

Longitude: E1° 22.209389'

Elevation (ft): 22.999

Heading (from Base End)

True Heading: 0

BASE END

Designator: 36

Closed for Takeoff: ☐

Closed for Landing: ☐

Right Hand Pattern: ☐

ILS Ident:

Disp. Threshold(ft): 0.0

Overrun(ft): 0.0

Coordinates can be set by clicking in the main window.

OK Cancel

"Especifique las propiedades de pista en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar para crear la pista."

"Sólo están disponibles en la configuración de marcado sesgo y algunas opciones para las marcas"

"Aeropuertos FSX."

"No agregue más de una pista con el designador de la misma a un aeropuerto. FS"

"puede negarse a mostrar esas pistas."

"Para mover o eliminar una pista, o para cambiar sus propiedades, utilice la herramienta puntero."

"Para obtener una lista de todas las pistas del aeropuerto, utilice el Lists|Pistas... menú"

"comando."

"Helipuertos"

"Para agregar un helipuerto, apuntar con el ratón a la ubicación deseada, haga clic con la derecha"

"botón del ratón y seleccione Insert|Helipuerto. Especifique las propiedades de helipuerto en el"

"cuadro de diálogo que aparece y haga clic en Aceptar."

"Para mover\rotar o eliminar un helipuerto, o para cambiar sus propiedades, utilice el puntero"
"herramienta."

"Ubicaciones de inicio"

"Un aeropuerto debe tener una ubicación de inicio para cada pista no cerrado para el despegue."

"Para agregar una ubicación de inicio, apunte con el ratón a la ubicación deseada, haga clic con el"
"botón del ratón y seleccione Insert|Inicio ubicación. Especifique las propiedades de la"
"cuadro de diálogo que aparece y haga clic en Aceptar."

"Para mover\rotar o eliminar una ubicación de inicio, o para cambiar sus propiedades, utilice el"
"Herramienta de puntero."

"Mirador de la torre"

"Para añadir un punto de vista de la torre, apuntar con el ratón a la ubicación deseada, haga clic con"
"el botón derecho del ratón y seleccione Insert|Mirador de la torre. Especifique las propiedades"
"en el cuadro de diálogo que aparece y haga clic en Aceptar."

"Si hay un punto de vista de torre existente definido, se le pedirá si se mueve"
". Un aeropuerto puede tener no más de un punto de vista de torre."

"Para mover\rotar o eliminar un punto de vista de la torre, utilice la herramienta puntero."

"Frecuencias COMM"

"Para mostrar una lista de frecuencias de comunicación para el aeropuerto, utilice el Lists|Comm"

"Comando de menú de frecuencias."

"Para insertar, eliminar o cambiar las frecuencias comm, use el inserto, eliminar y"

"Propiedades de los botones en consecuencia."

"Radioayudas"

"AFX permite agregar NDB, ILS, VOR y marcador baliza radioayudas. Puedes"
"también mover stock radioayudas excepto balizas de marcador, pero no puede eliminarlos."

"Para insertar una radioayuda nuevo, haga clic en la ubicación deseada y seleccione Insert|ILS,"

"Marker Beacon, NDB, VOR/DME... en consecuencia. Será un cuadro de diálogo de propiedades"

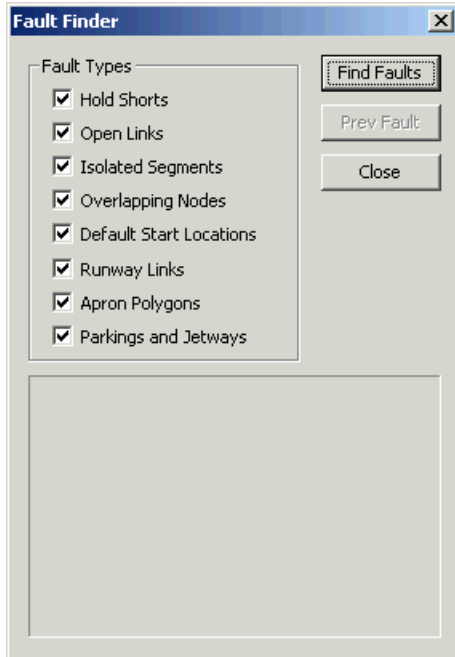
"aparecen pidiendo radioayuda propiedades. Después de introducir los valores predeterminados, haga clic en"
"crear la radioayuda."

"Para mover o eliminar una radioayuda, o para cambiar sus propiedades, utilice la herramienta puntero. Si"
"eliminar una radioayuda de stock se ha movido, se moverá a su posición original definido en"
"el paisaje de stock."

"Fault Finder"

"AFX incluye un fault finder para encontrar problemas comunes. Puede acceder a él mediante el"

"Herramientas|Comando de menú de Finder de falla."



"Activar las casillas de verificación para los tipos de fallas que desea buscar y haga clic en buscar"

"Fallas. El primer fallo encontrado será descrito en el cuadro de texto, y su ubicación será"

"se muestra en la vista con una flecha roja. Para mostrar el siguiente error, haga clic en buscar"

"Fallas nuevamente. Repita este paso hasta que no hay más fallos que se muestra."

"Una falla encontrada por esta herramienta no necesariamente indica un error en su aeropuerto."

"Por ejemplo, usted podría intencionalmente deje un espacio en una calle de rodaje que el fault finder"

"encontraría. Utilice el buscador de fallas para llamar su atención sobre posibles problemas en el"

"Aeropuerto diseñaste."

"Historial de versiones AFX"

"Versión 1.08"

"Cuando se cambia una elevación de aeropuerto en FSX, ahora es un archivo BGL de ajuste de altitud"

"se guardan automáticamente en la carpeta mundo\paisaje\paisaje."

"(consulte Cambio de las propiedades de aeropuerto en este manual)"

"Cambiar la elevación del aeropuerto ahora ofrece para ajustar automáticamente la elevación de todas las pistas,"

"helipuertos y glideslopes de ILS."

"Bajo Windows Vista, AFX ahora automáticamente requiere privilegios de administrador al guardar"

"archivos en carpetas de archivos de programa protegidos."

"Bugfix: Clasificación de lugares de estacionamiento por zona produjo un orden incorrecto de la puerta y puerta a"

"lugares de estacionamiento."

"Versión 1.07"

"Capacidad de copiar y pegar elementos de aeropuerto mayoría agregados"

"(consulte Cómo copiar y pegar objetos en este manual)."

"Capacidad para especificar rangos individuales para glideslopes de ILS y el DME añadido."

"Añadido opción para activar o desactivar la visualización de calles de rodaje (View|Mostrar calles de rodaje)."

"Capacidad para mantener la proporción al cambiar el tamaño de una imagen de fondo añadida"

"(mantenga pulsada la tecla Control mientras cambia el tamaño)."

- "Mejora la velocidad de actualización de la previsualización."
- "Bugfix: Frecuencias VOR y ILS se redondean a un dígito en la información sobre herramientas."
- "Bugfix: Ancho y tipo de superficie de saturaciones y umbrales desplazados no se actualizaron después"
- "cambios en las propiedades de la pista."
- "Bugfix: Algunas radioayudas no aparece en el listado de GPS FS9."

"Versión 1.06"

- "Posibilidad de añadir varios designadores de rodaje idénticos añadidos."
- "Designadores de calle de rodaje ahora se ordenan alfabéticamente en la lista."
- "Capacidad de mostrar los designadores de calle de rodaje en el mapa agregado (View|Mostrar indicadores de enlace)."
- "Capacidad de eliminar segmentos de guía individuales límite\blast añadidos (con el botón derecho en el segmento" y elija Eliminar segmento de guía en el menú contextual)."
- "Cambiar un designador de pista ahora automáticamente actualiza el designador en el otro extremo."
- "Las fronteras de enlace del vehículo se muestran ahora en blanco, no amarillo."
- "Seleccionar un lugar de estacionamiento antes de abrir Lists|Selecciona ahora de aparcamientos ese lugar en la lista."
- "El menú de contexto en Lists|Aparcamientos ahora permite traer un lugar de estacionamiento en la parte superior de la lista."
- "Entrar en el modo de vista previa de FS ahora desactiva Mostrar posición de FS con el fin de mejorar el marco"
- "tasa cuando se mueve en FS (puede activarlo en el menú)."
- "Capacidad para encontrar aeropuertos all\ duplicado complemento agregados (botón de buscar en el cuadro de diálogo Abrir...)"
- "Capacidad para encontrar todos los archivos de aeropuerto de complemento que contenga una radioayuda específica añadidos (puede utilizarse para afrontar los efectos del error \"usuario modificado radioayuda\")."
- "Opción para mantener el stocks de aeropuertos en la lista de archivos recientes (en herramientas|Opciones)"
- "Opción para desactivar todos los redondear números agregados (en herramientas|Opciones)"
- "Bugfix: Al importar un aeropuerto stock, radioayudas de poblaciones vecinas a veces fueron importados"
- "como \"usuario modificado\" y se guardaron con el aeropuerto modificado, causando conflictos."
- "Bugfix: Múltiples autogen excluye en una archivo de aeropuerto a veces no funcionaba."

"Versión 1.04"

- "Soporte para FSX Service Pack 2 añade."
- "Códigos de estacionamiento entrados ahora se convierten automáticamente en mayúsculas."
- "Bugfix: Tener un ILS existente con el identificador \"IABC\" causó problemas al agregar un nuevo ILS."
- "Bugfix: Latitud y longitud de la barra de Estado tenía mal prefijos."
- "Bugfix: Hacer clic en Aceptar en una estacionamiento vacío lista resultó en un mensaje de error."
- "Bugfix: El fault finder no reconoce lugares de inicio de agua."
- "Bugfix: La lista de estacionamiento no respeta las \"uso unidades métricas para el estacionamiento de la radio\" ajuste."

"Versión 1.03"

- "Soporte para FSX Acceleration Pack agregó."
- "Elección del formato de latitud y longitud en el cuadro de diálogo de la opción."
- "Help|Comando de menú Manual del usuario agregado."**

"Versión 1.02"

- "Vista previa de FS puede hacerse ahora semitransparente en las opciones."
- "Ahora puede cambiar el orden de las pistas y las ubicaciones de inicio arrastrándolos el"
- "diálogo de lista de ubicación de pista\inicial con el ratón."
- "Next/Prev botones de falla agregados al buscador de fallas."**
- "El fault finder ahora muestra advertencias acerca de los vínculos demasiado estrechos de calle de rodaje y nodos cerrar, pero"
- "conectado para contener nodos cortos. Ya no considera cerrados calles de rodaje para ser intransitable."
- "Tee desvíos ahora dibujados en los aeropuertos FSX."
- "Configuración de contraste de la imagen de fondo se mantiene ahora en BGLs (suponiendo que mantenga configuración en"
- "BGLs está activada en Opciones)."**

"Calles de rodaje de ancho cero ahora están permitidos."
"Límites de longitud y anchura de pista aumentaron a 100 km."
"Precisión de longitud\anchura todos editar cuadros aumentó a 2 lugares decimales."
"Varios problemas con luces de borde de plataforma resueltas de visualización."
"Etiquetas de aparcamiento ya no son oscurecidas por lugares de estacionamiento vecinas."
"Bugfix: ILS creado por AFX no aparecen en la pantalla GPS en FS. Para corregir el problema"
"en un archivo BGL hecho con una versión anterior, abrirlo con AFX y guardar de nuevo."
"Bugfix: AFX no podía manejar señales de calle de rodaje de BGL archivos compilados con BGLCOMP."
"Bugfix: lugares de estacionamiento no estaban numeradas de auto en versión 1.01"
"Bugfix: Asignar plantillas de garage podría funcionar incorrectamente en los aeropuertos de FS9."
"Bugfix: Algunas radioayudas stocks se mostraban como \"usuario modificado\"."

"Versión 1.01"

"Soporte para imágenes de fondo añadido."
"Plantillas de garage añadido, lo que le permite configurar cualquier número de valores predeterminados para estacionamiento"
"tipos de tintas planas, nombres y radios."
"Enlaces ahora se dibujan encima de nodos."
"La herramienta de crear directrices ahora permite realizar mediciones de distancia."
"Mostrar que límites corto Sostenga ahora también muestra círculos mostrando el espacio de 8,5 m alrededor de estacionamiento"
"manchas."
"Copiar a botón Portapapeles agregado a todas las listas."
"Automatizada de comprobación de actualización añadido (puede desactivarse en las opciones)."
"Bugfix: Las luces de borde de la plataforma podrían ser ocultas por los bordes del faldón."
"Bugfix: Mantenga cortas marcas se muestran incorrectamente. Ahora puede invertir la marca"
"dirección utilizando el cuadro de diálogo de propiedades del nodo."
"Bugfix: Se bloquea al importar algunos archivos AFCAD."
"Bugfix: Se bloquea al importar BGLs de complemento que contienen genbuildings o mangaveletas."

"Versión 1.0"

"Versión original."