

## Назначение.

Комплект предназначен для установки в сценарии **MSFS2004** моделей стандартного осветительного оборудования. Версия 1.01.

## Особенности модели.

Огни автоматически включаются в темное время суток и выключаются в светлое. Возможно включение огней в светлое время. Для этого необходимо выставить частоту 112,0 на NAV2.

## Состав комплекта.

В комплекте представлены *модели* бокового огня рулежной дорожки синего цвета **EL 224-TEL** (рис. 1)

3D модель фонаря в формате g-max (EL 224 TEL.gmax)  
облегченная модель в формате g-max (EL 224 TEL\_L.gmax)  
модель фонаря в формате .mdl (01.mdl)  
облегченная модель фонаря в формате .mdl (01\_L.mdl)  
файл в формате .xml для формирования bgl-файла (01.XML и 01\_L.XML)

и огня приближения **EL 224-APM** (рис. 2)

3D модель фонаря в формате g-max (EL 224 APM.gmax)  
облегченная модель в формате g-max (EL 224 APM\_L.gmax)  
модель фонаря в формате .mdl (03.mdl)  
облегченная модель фонаря в формате .mdl (03\_L.mdl)  
файл в формате .xml для формирования bgl-файла (03.XML и 03\_L.XML)

## Свойства.

Относятся к надземным огням низкой и средней интенсивности.

| тип        | Мощность [Вт] | цвет  | использование                 |
|------------|---------------|-------|-------------------------------|
| EL 224-TEL | 45            | синий | боковые огни рулежной дорожки |
| EL 224-APM | 100           | белый | огни приближения              |

## Конструкция.

1. Диоптр
2. Нержавеющие пряжки
3. Ломкая муфта
4. Алюминиевое основание



Рис. 1 EL 224-TEL



Рис. 2 EL 224-APM

## Схема размещения.

На схеме (рис. 3) указаны места применения огней данного типа.

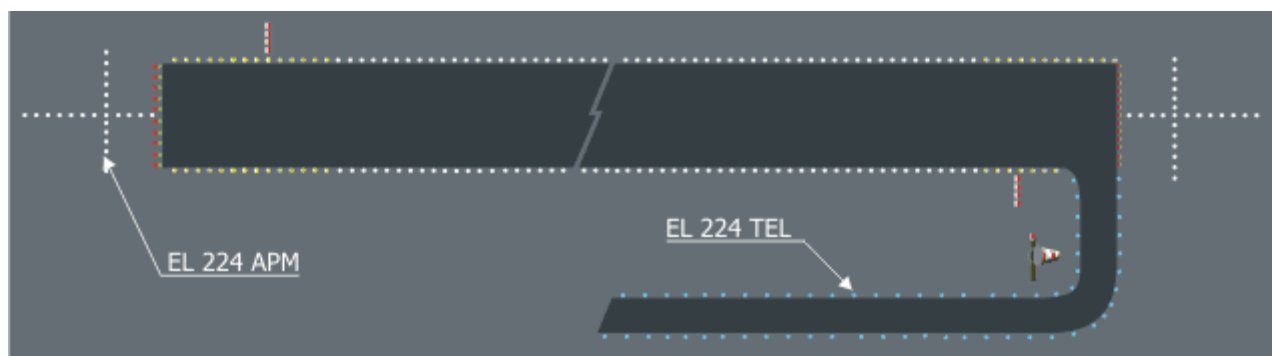


Рис. 3 Схема размещения

## Установка огней.

### 1. Установка с помощью программы [Airport Design Editor \(ADE\)](#)

Для установки модели с помощью ADE, поместите требуемый файл фонаря с расширением .mdl в папку \models, (путь по умолчанию: Program Files\FS Design Tools\Airport Design Editor 9x\FS9\Models). После этого необходимо добавить модели фонарей в список моделей программы. Для этого, в меню программы выбираем Lists -> Models, откроется окно со списком моделей. Далее Add, выбираем файл нашей модели, вводим его название, жмем Close. С этого момента наша модель в списке и доступна для установки в сценарий. Для этого, правой кнопкой мыши щелкаем на месте установки фонаря, в контекстном меню выбираем Add -> Model, выбираем нашу модель и жмем Add.

### 2. Установка в "ручную" с помощью утилиты **bglcomp.exe** из пакета **BGLCOMP\_SDK**.

Установка в "ручную" подразумевает собой формирование bgl-файла, используя идущие в комплекте файлы .mdl и .xml. Что бы задать координаты установки фонаря, нужно определить их с помощью, например, программы AFCAD или непосредственно через симулятор. Далее, открываем с помощью текстового редактора файл xml и вместо имеющихся координат: lat="N55.0000" lon="E82.0000" вставляем нужные. Необходимо соблюдать нужный формат координат (см. SDK)! Далее обрабатываем .xml файл утилитой bglcomp.exe и кладем полученный bgl-файл в папку нашего сценария.

## Условия использования.

Распространяется бесплатно.

Разрешается внесение любых изменений в 3D модель.

Запрещается для использования в любых коммерческих проектах.

Ссылка на автора обязательна.

## Автор.

Алексей Осуа Полещук  
9117649@gmail.com