

"Fairchild" C-123K "PROVIDER"



for FS-9

THE INTRODUCTION

To NOT RUSSIAN-SPEAKING USERS

The first - I am sorry for the English-I badly it{him}I know - translation a computer.

Version 2011 (instead of my version 2006) - the version absolutely new - all model, the panel, effects, gauges and other - new. A legendary freight aeroplane of times of war in Vietnam, well-known also on KINO (move) " Air America " and "ConAir". The airplane is developed in due time by the Russian emigrant, designer M. Syroukoff ((М.М. Струков).

Версия 2011 (взамен моей версии 2006) - версия абсолютно новая - все -модель, панель, эффекты, gauges и прочее - новая. Легендарный грузовой самолет времен войны во Вьетнаме, хорошо известный также по кинофильмам "Air America" и "ConAir". Самолет разработан в свое время русским эмигрантом, конструктором М. Syroukoff (М.М. Струков).

1. INSTALLATION

Unpack a package{packet}in a free folder, a folder with effects to move to a folder of effects of a simulator, a folder with models - to move to folder Aircraft, folders PaintKit and Manual - in any folder.

1. ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Разархивировать пакет в свободную папку, папку с эффектами переместить в папку эффектов симулятора, папки с моделями - переместить в папку Aircraft, папки PaintKit and Manual - в любую папку.

2. MODEL

The model is executed{made}in MAX10 and GMAX1.2 - there are 4 versions of model, 5 versions of textures (USAF-camo, USAF-silver, Royal Thai AF, Venezolana AF, Air America), 2D the panel, completely used VC, are a lot of animation.

2. МОДЕЛЬ

Модель выполнена в MAX10 и GMAX1.2 - имеется 4 разновидности модели, 5 разновидностей текстур (USAF-camo, USAF-silver, Royal Thai AF, Venezolana AF, Air America), 2D панель, полностью используемый VC, много анимации.

3. EXTERNAL MODEL and ext. ANIMATION

First of all for the sake of it undressed it is necessary to read a manual (and not only). Look a picture - keys of animation for various operations there are shown, it is necessary to tell, that for the some people I do not specify a concrete combination of keys - they at me are changed from default - therefore I specify function of a simulator on which you can check up conformity or appoint a key in the menu of simulator **Controls-Assigments:**

3. ВНЕШНЯЯ МОДЕЛЬ И АНИМАЦИЯ

В первую очередь именно ради этого раздела следует прочитать мануал (и не только). Смотрите картинки - там показаны ключи анимации для различных операций, следует сказать, что для некоторых я не указываю конкретное сочетание клавиш - они у меня изменены от default - поэтому я указываю функцию симулятора, по которой вы можете проверить соответствие или назначить клавишу в меню симулятора Controls-Assignment:

1- Open Door (key - Exit 1 open)

Открытие передних дверей;

2 - Open cockpit windows (Water rudder deploy key)

Открытие форточки кабины;;

3 - Visibility - invisibility external pilots (navlights off - "L"), in cockpit pilots Visibility (Ctrl - F)

Откл- вкл пилотов -внешняя модель (откл. АНО -L) то же в кокпите - (Ctrl - F)

4 - Engine covers open (Exit 2 open key)

открытие капота двигателей;

5 - Cowl flaps open-close (Cowl flaps key)

открытие створок радиатора;



6 - Visibility - invisibility Jet engines
(It is connected about the key unused in model **strobe lights - key "O"** besides it is disconnected from cockpit and on electro panels - see section Panel-Electropanel)

вкл-откл ТРД (связано с неиспользованным в модели ключом **strobe lights - key "O"**, кроме того, отключается из cockpit и на электро панели - см. раздел Панель - Электропанель);

7 - External fuel tanks on-off -
Switching-off only from the **panel or a cockpit** look undressed the **Panel - Fuel panel**



- отключение ПТБ - только из панели или кокпита - смотрите раздел Панель - Топливная панель;

8 - Parking The equipment is included at switching-off of **nav lights** - be close{attentive}- do not disconnect them in flight!

парковочное оборудование включается при отключении **навигационных огней** - будьте внимательны - не отключайте их в полете!

9 - Open close rear doors (key "I")

открытие задних дверей (ключ "I");

10 - Open - close ramp (key Tail-Hook)

открытие грузолюка;

11 - The animated cargo - differs depending on model (key Folding Wings)

Анимированный груз - различается в зависимости от модели



In this picture the model with switched - **off JET ENGINES** and **EXTERNAL FUEL TANKS** is shown

На этой картинке показана модель с отключенными ТРД и ПТБ

1. PANEL

The panel of model is shown in picture - I do not explain assignment of keys - I think, all is clear - I pay your attention only on group of icons (a yellow circle) - therefrom it is possible to cause other additional panels, to include - to switch off animated yoke, to cause the landing panel, the panel of a map or panel ATC.

Панель модели показана на рисунке - назначения клавиш я не объясняю - думаю, все понятно - обращаю ваше внимание только на группу икон (желтый круг) - оттуда можно вызвать другие дополнительные панели, включить - выключить анимированный штурвал, вызвать посадочную панель, панель карты или панель ATC.



Main panel - главная панель



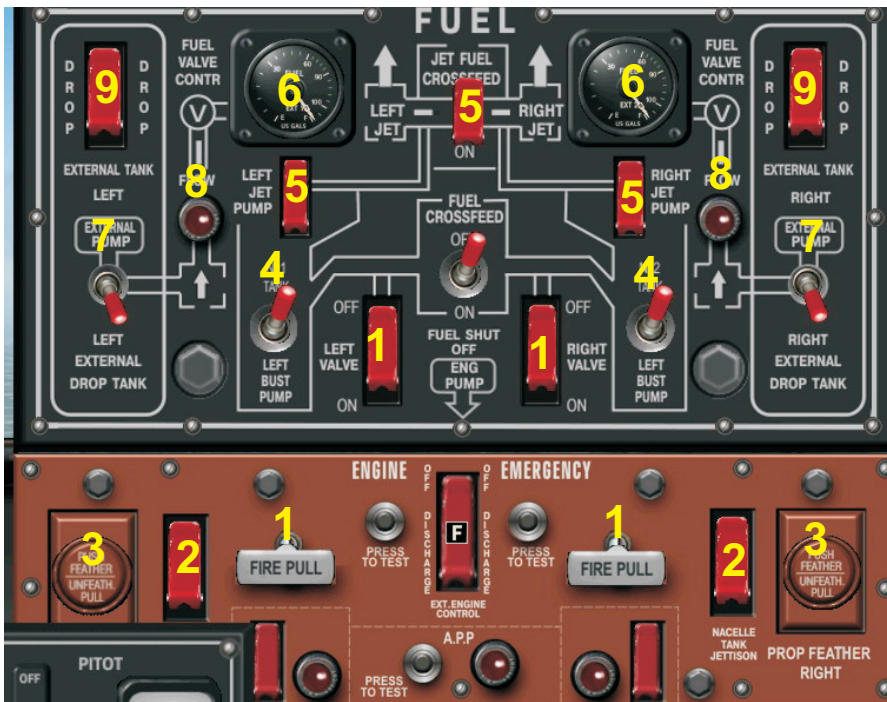
Additional panels - fuel, the electrician, radio + the autopilot are included, engines panel is included constantly and has a flag "not disconnected" - at desire of her{it}it is possible to disconnect only in panel.cfg

Включены дополнительные панели - топливо, электрика, радио + автопилот, панель РУД включена постоянно и имеет флаг "неотключаемая" - при желании ее можно отключить только в panel.cfg

4.1. FUEL OOWER HEAD PANEL

This panel demands some comments - its{her}correct use influences work of engines and animation external tanks.

Эта панель требует некоторых комментариев - правильное ее использование влияет на работу двигателей и анимацию ПТБ.



Below on the fire panel there are buttons of switching-off of valves of tanks at a fire (1) - to them there correspond{meet}buttons of switching-off of valves on the fuel panel - by their pressing the engine (left or right - accordingly select buttons) to be switched off - be attentive!

Buttons of deenergizing of pumps (2) too switch off the engine - but in another way - they disconnect a fuel mix.

Buttons prop feather completely will work (3) screws only at deenergizing the corresponding engine. Buttons (4) - include a booster pumps.

Внизу на пожарной панели имеются кнопки отключения клапанов баков при пожаре (1) - им соответствуют кнопки отключения клапанов на топливной панели - при их нажатии двигатель (левый или правый - соответственно выбранной кнопки) выключиться - будьте внимательны! Кнопки выключения насосов (2) тоже выключают двигатель - но другим способом - они отключают топливную смесь.

Кнопки флюгирования (3) винтов полностью сработают только при выключении соответствующего двигателя. Кнопки (4) - включают бустер-помпы.

Buttons (5) are intended for management of feed{meal} Jet engines - but, as to realize simultaneously pistons and Jet engines to me to realize it was not possible (about it below) - accordingly these buttons are not realized, they are left only for conformity with the real panel. The group of buttons (6-7-8-9) is intended for management of a feed{meal}of fuel from External tanks. Indicators (6) show quantity of fuel in right and left external tanks, buttons (7) enable to include separately - to switch off fuel from right - left tanks. By pressing the button (9) - DROP TANK - there will be dump External tanks - accordingly they will disappear from external model, an arrow{a pointer}of indicators (6) will show "0" (and on the main panel too) to be disconnected and will not be included, while is pressed (9) switches of pumps (7) and red lamps (8) will light up.

Кнопки (5) предназначены для управления питания ТРД - но, так как реализовать одновременно поршни и ТРД мне реализовать не удалось (об этом ниже) - соответственно эти кнопки не реализованы, они оставлены только для соответствия с реальной панелью.

Группа кнопок (6-7-8-9) предназначена для управления питания топливом от ПТБ. Индикаторы (6) показывают количество топлива в правом и левом внешнем баках, кнопки (7) дают возможность раздельно включать - выключать топливо от правого - левого баков. При нажатии кнопки (9) - DROP TANK - произойдет сброс ПТБ - соответственно они исчезнут из внешней модели, стрелки индикаторов (6) покажут "0" (и на главной панели тоже), отключаться и не будут включаться, пока нажата (9) переключатели насосов (7) и загораться красные лампы (8).

It is necessary to tell, that all buttons and the switch in a virtual cockpit of the fuel panel work similarly - just as and in 2D panels.

Необходимо сказать, что все кнопки и переключатель в виртуальном кокпите топливной панели работают ааналогично - точно также, как и в 2D панели.

4.2. ELECTRIC PANEL

This panel does not demand special explanatories, I think, here all is clear. Explanations demand only some positions.

Эта панель не требует особых пояснений, думаю, здесь все понятно. Объяснения требуют только некоторые позиции.



Buttons (1) - start of engines. Though use of a standard key of autostart of engines Ctrl+E is stipulated - but I advise to start the engine only from this panel, is especial after use of emergency buttons of switching-off on the fuel panel - autostart can not work.

Кнопки (1) - запуск двигателей. Хотя предусмотрено использование стандартного ключа автозапуска двигателей Ctrl+E - но я советую запускать двигатель только с этой панели, особенно после использования аварийных кнопок отключения на топливной панели - автозапуск может не работать.

Buttons (2) - these buttons operate animation of Jet engines - after their pressing external model Jet engines will disappear.

Кнопки (2) - именно эти кнопки управляют анимацией ТРД - после их нажатия на внешней модели ТРД исчезнут.

Group of buttons (3) - management of all lights - here, probably, all is clear.

Группа кнопок (3) - управление всем освещением - тут, вероятно, все понятно.

4.3. RADIO PANEL + AUTOPILOT



On this panel all is traditional - likely, she{it} does not cause special questions. The autopilot very much simplified - according to that time - buttons NAV-APR-BC are not realized - work only HDG-ALT-VS.

На этой панели все традиционно - наверно, она особых вопросов не вызывает. Автопилот очень упрощенный - соответственно тому времени - кнопки NAV-APR-BC не реализованы - работают только HDG-ALT-VS.

5. VIRTUAL COCKPIT

The virtual cockpit is developed in detail enough, has a lot of standard and custom animations, therefore I explain only some opportunities, management of standard buttons and levers, I think, special explanations does not demand - as much works as in 2D panels.

Виртуальный кокпит разработан достаточно подробно, имеет много стандартной и custom анимации, поэтому я объясняю только некоторые возможности, управление стандартными кнопками и рычагами, думаю, особых объяснений не требует - тем более, что многое работает как в 2D панели.



At the first inclusion of the co-pilot in a cabin is not present.

При первом включении правого пилота в кабине нет.



By pressing key CTRL+F (it is a key standard Flight director - if the combination of keys at you is changed - apply your combination) - to appear the co-pilot.

При нажатии ключа CTRL+F (это ключ стандартного Flight director - если сочетание клавиш у вас изменено - применяйте ваше сочетание) - появиться правый пилот.



Night illumination of a cockpit emulates a real arrangement of lamps in C-123.

Ночное освещение кокпита эмулирует реальное расположение ламп в кабине C-123.



At correct adjustment of buttons you can move on a cockpit - it is in details enough worked.

При правильной настройке кнопок вы сможете передвигаться по кокпиту - он достаточно детально проработан.

Special attention I want to turn on a kind from 2D panels "REAR" and "REAR-LEFT" - as a rule, these kinds are senseless - the kind simply rests against a back wall. Therefore in them changes - in a picture it is below shown, as it is possible to operate opening of a stage and emission of cargoes at inclusion of a kind "REAR" (a key on the digital keyboard 2).



Особое внимание хочу обратить на вид из 2D панели "REAR" и "REAR-LEFT" - как правило, эти виды бессмысленны - вид просто упирается в заднюю стенку. Поэтому в них изменения - на картинке ниже показано, как можно управлять открытием рампы и выбросом грузов при включении вида "REAR" (клавиша на цифровой клавиатуре 2).

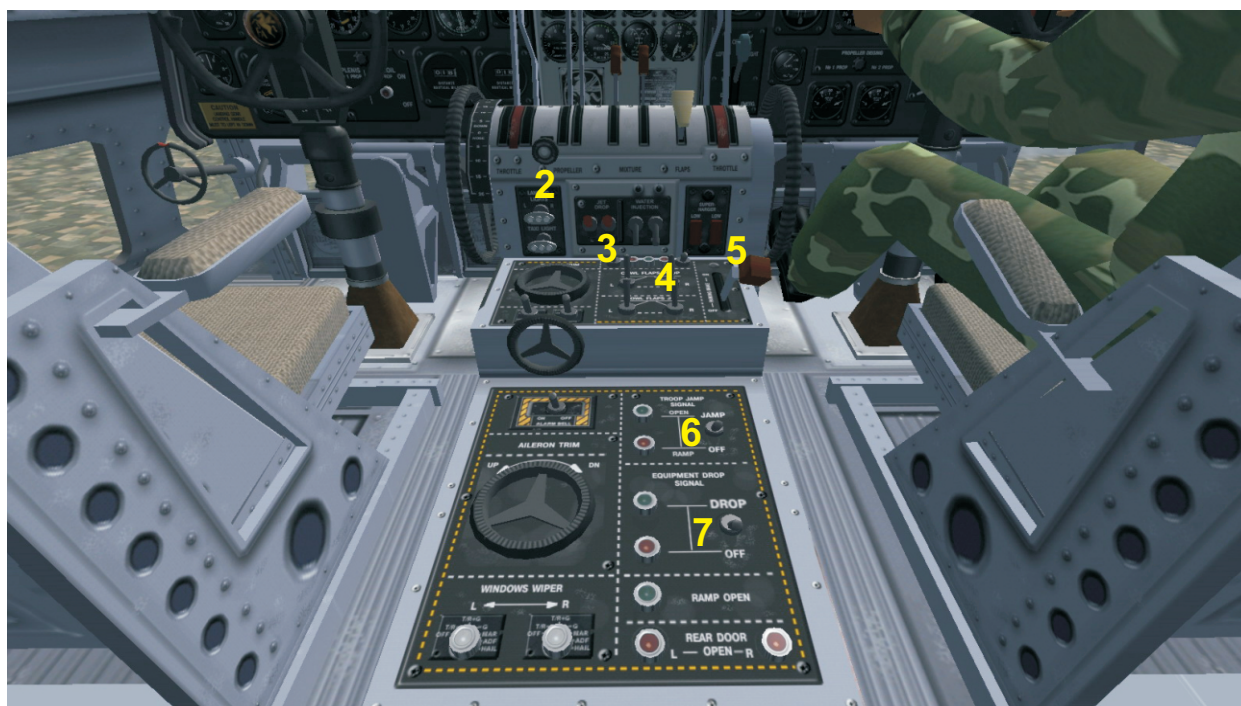


Work with owerhead, I think, does not demand explanations - similarly 2D.

On a pedestal it is necessary to pay attention to buttons (2) - LAND and TAXI light, (3) - drop Jet , (4) management of cowl flaps, (5) - parking brake, (6) - opening of ramp, (7) - by pressing will work effect of drop of parachutes.

Работа с owerhead, думаю, не требует объяснений - аналогично 2D.

На пьедестале следует обратить внимание на кнопки (2) - LAND and TAXI light, (3) - сброс ТРД, (4) управление створками радиатора, (5) - парковочный тормоз, (6) - открытие рампы грузолюка, (7) - при нажатии сработает эффект выброса парашютов.



6. DYNAMIC

Dynamics is simple enough - she even can be recommended for training by management for beginning users. Rise is simple under condition of - do not hesitate trimmer the plane approximately on plus 2-3, at landing behaves steadily at the course and glissada, allows to make landing to small speeds.

That it was not possible to make is a realization of teamwork of piston and jet auxiliary engines though in a simulator it is possible to appoint pistons (type 0) and jet engines (type 1) - but separately, to combine their work, at least to me, it was not possible - if somebody will prompt the decision of this problem - I shall be very grateful.

Динамика достаточно проста - ее даже можно рекомендовать начинающим пользователям для тренировки управлением для начинающих пользователей. Взлет прост при условии - не стесняетесь триммировать самолет приблизительно на плюс 2-3, при посадке ведет себя устойчиво по курсу и глиссаде, позволяет производить посадку на малых скоростях.

Что не удалось сделать - это реализацию совместной работы поршневых и реактивных вспомогательных двигателей, хотя в симуляторе можно назначить поршни (тип 0) и реактивные двигатели (тип 1) - но отдельно, совместить их работу, по крайней мере мне, не удалось - если кто-нибудь подскажет решение этой проблемы - буду очень благодарен.

7. EFFECTS

Specially for this model I have developed some effects - starting, a dust in earthen airfields, drop parachutes with a cargo of two types.

The starting effect of special explanatories does not demand - the effect of a dust is shown in a picture below.

Специально для этой модели я разработал несколько эффектов - стартовый, пыль на земляных аэродромах, выброска парашютов с грузом двух типов.

Стартовый эффект особых пояснений не требует - эффект пыли показан на картинке ниже.



The effect drop cargoes is developed in 2 variants - standard for the majority such as models, and drop pigs - for model Air America - I have appreciated one of the best films of a world cinema about aircraft " Air America " (M.Gibson and R.Downy Jr.)

Эффект выброски грузов разработан в 2 вариантах - стандартном для большинства типа моделей, и выброска свиней - для модели Air America - я отдал дань одному из лучших фильмов мирового кинематографа про авиацию "Air America" (M.Gibson & R.Downy Jr.)



8. USE OF MODEL IN FSX

8. ЭТА МОДЕЛЬ и FSX

Модель разработана и предназначена только для использования в Fs-S-9. В FSX не тестировалась! Теоретически она должна там работать нормально все gauges прописаны на xml, все приборы должны работать нормально, однако на стеклах в VC применены маски, - при желании модель каждый желающий может использовать ее в FS-10 - но на свой страх и риск, автор же вообще рекомендует использовать модель только в девятке.

КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНА публикация любых модификаций данной модели для FSX без согласования с автором! Убедительно прошу этого не делать - потом из-за этого у автора забит ящик с возмущенными письмами от пользователей, почему не работает в FSX... Автор оставляет за собой право расценивать подобные публикации как нарушение авторских прав и элементарное пиратство.

The model is developed and intended only for use in Fs-S-9. In FSX it was not tested! Theoretically she should work there normally all gauges are registered on xml, all devices should work normally, but glasses in VC masks applied - at desire model each interested person can use her{it}in FS-10 - but at own risk, the author in general recommends to use model only in the nine.

The publication of any modifications of the given model for FSX without the coordination with the author is STRICTLY FORBIDDEN! Convincingly I ask it to not do{make}- then because of it at the author the box with perturbed letters from users why does not work in FSX is hammered... The Author reserves the right to itself to regard similar publications as violation{disturbance} of copyrights and an **elementary piracy**.

Epecially it concerns site FSPLANET.com!!!!

COPYRIGHTS AND GRATITUDE

АВТОРСКИЕ ПРАВА и БЛАГОДАРНОСТИ

Big thaks for photo and video which have very much helped with work above this model

Rafael Diaz (Orlando, Florida, USA)

*Спасибо коллегам по сайту asim.ru за помощь при обсуждении модели на форуме -
aka MC_ u aka SkunsDonetskiy*



COPYRIGHT:

Freeware, use of the given model and its parts is forbidden for commercial use.

All rights belong to the author, repaint only From the sanction of the author.

Forbid accomodation in network and on CD without the sanction of author.

The publication of any modifications of the given model for FSX without the coordination with the author is STRICTLY FORBIDDEN!

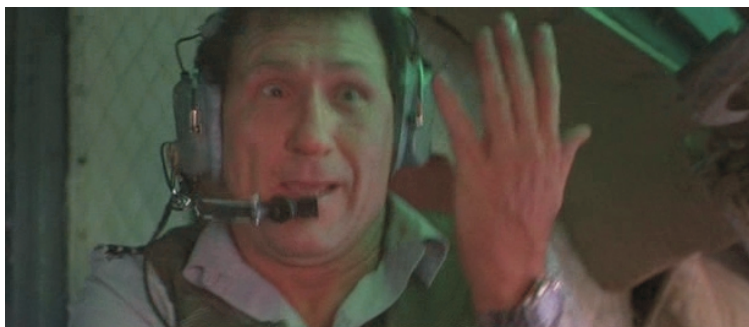
Copyright:

Vladimir A. Zhyhulskiy

(model, VC, panel, gauges, textures, effects):

10.2011, Kiev, Ukraine

e-mail: zh-air@yandex.ru



LUCKY FLIGHTS!