



Instalar Aviones En Flight Simulator

Dada las dudas de mucha gente de como instalar aviones en el flight simulator hice un tutorial mas o menos explicativo de como se hace, espero les sea útil
Comenzamos

Antes de todo necesitamos ciertas cosas y conocer ciertos términos

Necesitamos el programa winrar o winzip instalado

Descarga el winrar [aquí](#)

Si prefieres el winzip descárgalo [aquí](#)

Tendremos en cuenta las mejores páginas para bajar aviones que son:

- * venesim.nixiweb.com

- * www.avsim.com

- * www.flightsim.com

- * www.fsdownload.com

- * www.surclaro.com

- * www.simviation.com

Para este tutorial voy a usar la mía propia que es Venesim

Antes de seguir vamos a aclarar algunos conceptos

Avión Base: Conjunto de archivos compuestos por unas carpetas llamadas model, panel, sound y texture, además de un archivo llamado Aircraft.cfg y otro con extensión .air que comprenden el modelo exterior, el panel y los sonidos

Textura o Repaint: archivo modificado con algún diseño foto realista o personal, realizado por diversas personas que se toman su tiempo para hacerlas

Avión Freeware: avión para ser descargado gratuitamente sin necesidad de pagos ni nada por el estilo

Avión Payware: avión que es distribuido por una empresa quien lo vende, en muchos casos el avión es mas completo que el freeware

Aircraft: carpeta matriz del flight simulator 2004 donde van los aviones

simobjets/airplanes : carpeta en donde van los aviones en el flight simulator X

Gauges: Conjunto de archivos que poseen la funcionalidad del panel

Ya con esta parte inicial y explicativa vamos más al grano con el tuto

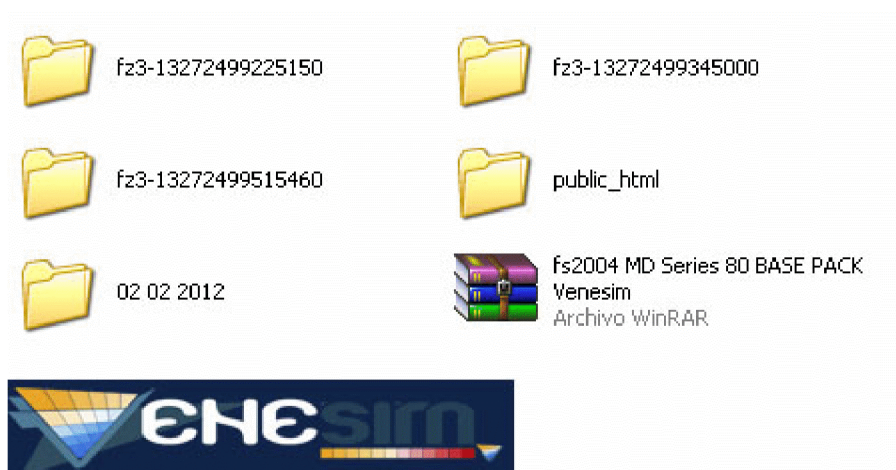
Como dije anteriormente vamos a usar a Venesim para realizar este Tutorial y como avión al pack del md80

Nota: las instrucciones dadas en este tutorial funcionan tanto en FS9 como FSX, la única diferencia es la dirección donde se graba el avión que en el caso del FS2004 es aircraft y en FSx es airplanes

El primer paso de todo es descargar el archivo que posee el avión base



Según el programa que posean, descargan el archivo en una ubicación de fácil y rápido acceso



Ya con el archivo en manos lo descomprimos ya sea con el winrar, con el winzip o cualquier programa para descomprimir archivos



Ya descomprimido tenemos 4 carpetas que por lo general las encontraremos en cada avión base que descargemos de cualquier página, cada una va en una carpeta correspondiente en el flight simulator ya sea X o 2004

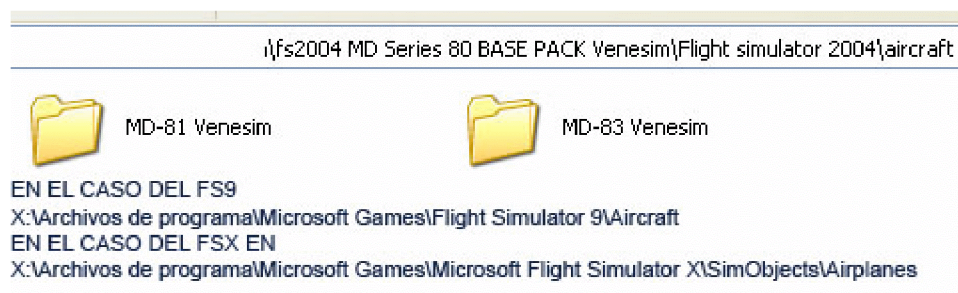
en otros casos no aparece la carpeta que dice aircraft sino una que contiene internamente el avión base (model, panel, sound, texture, etc.) que tenga que ser copiada en aircraft o airplanes sea el caso

En el caso de aircraft va en X:\archivos de programa\microsoft games\flight simulator 9\aircraft

En el caso de airplanes va en X:\archivos de programa\microsoft games\microsoft flight simulator X\SimObjects\airplanes

donde “X” es la letra de la unidad donde esta instalado el flight simulator

copiaremos



las demás como effects, sound, gauges y modules se encuentran en la carpeta principal como lo es flight simulator 9 o microsoft flight simulator x, como tal copiaremos el contenido de gauges en la carpeta gauges del flight simulator, sound en la carpeta sound y axial sucesivamente

Nota: el contenido de la carpeta gauges también puede ser grabada en la carpeta panel del avión base

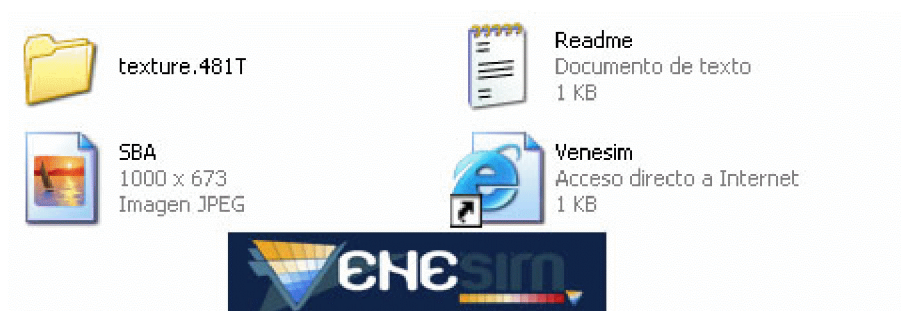
Después de tener grabadas las carpetas solo nos queda buscarlo en el flight simulator y ya, instalado el avión

Ya vimos el caso de instalar el avión base desde cero, ahora veremos el caso de instalar una textura adicional a las que vienen por defecto

teniendo el avión base ya instalado, bajamos alguna textura, siempre constatando que sea hecha para el modelo instalado, sean precavidos y lean la descripción del mismo en la pagina de descargas, en mi caso usare el md de aserca – sba



al descargarlo y descomprimirlo me muestra lo siguiente



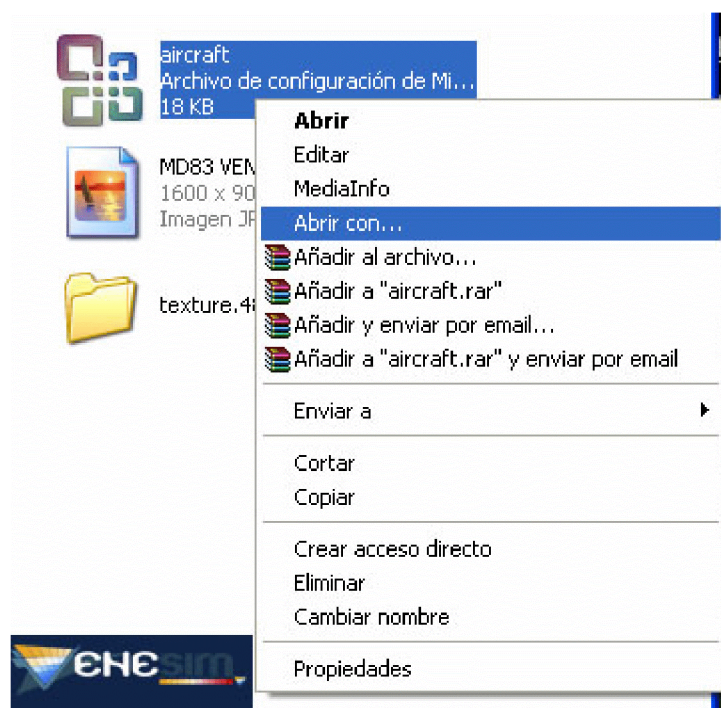
de todo esto tomaremos en cuenta la carpeta que dice Texture.481T que es la que contiene la textura del avión que quiero instalar, la copiamos y nos dirigimos a donde esta el avión y pegamos dicha carpeta textura



Ahora viene la parte mas complicada que es la edición del archivo Aircraft.cfg, para esto debemos abrirlo

Como Abrirlo?

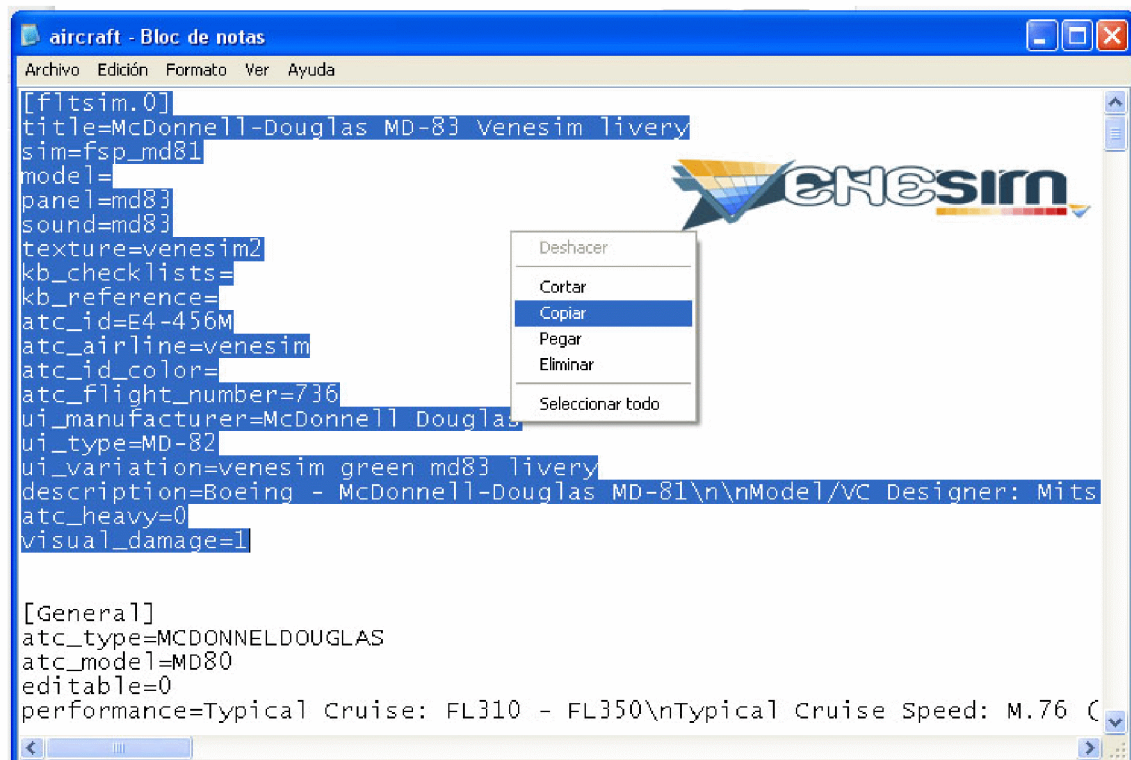
Es muy sencillo Le Damos Click sobre El Archivo Con El Boton Derecho Del Mouse, Le Das Click En Abrir aunque en muchos casos te mostrara un texto que dice Abrir Con tambien pueden dar click alli



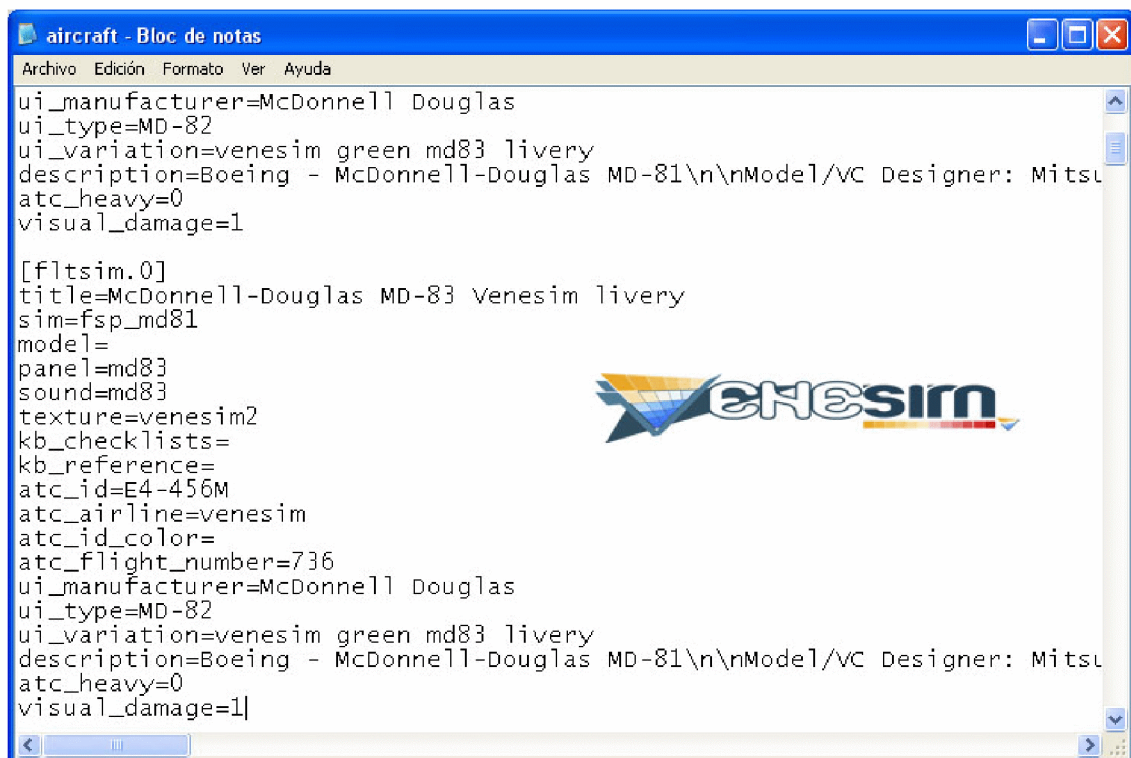
al momento de seleccionar la opción te mostrara la siguiente pantalla



seleccionamos desde donde dice [fltsim.0] hasta visual_damage=1 y copiamos



nos situamos debajo de esas líneas y pegamos



Despues de alli comenzamos la edicion de lo que pegamos

iniciamos con la linea que dice `[fltsim.x]`, esta es la que identifica el numero de texturas instaladas en el modelo y van en secuencia a partir del cero "0" y no tiene fin, con esta linea siempre hay que fijarse cuantos hay, para eso nos desplazaremos por el archivo para saber cuantas texturas se instalaron, supongamos que hay 10 texturas, eso significa que deberia llegar hasta `[fltsim.9]` y al pegar vas a utilizar la siguiente que es `[fltsim.10]`.

Nota: no se pueden usar fltsim duplicados dado a que no va a aparecer el avión o el flight simulator se podria cerrar

en el caso del ejemplo solo hay un `[fltsim.0]` así que seguiremos con `[fltsim.1]`

la siguiente linea a editar es `title=` esto es nada mas y nada menos que el titulo que no puede ser duplicado de ninguno de los otros

las lineas como `sim`, `model`, `panel` y `sound` no se tocan dado a que estamos instalando solamente las texturas y ya seria un poco mas avanzado

la siguiente a modificar es la que dice `texture=`, aqui colocaremos el nombre de la textura, si la carpeta dice `texture.azul`, en el aircraft colocaremos `texture=azul`, en este caso la carpeta dice `texture.481t` así que colocaremos `texture=481T`

`atc_id=` aqui va la matricula del avión, esto no es obligatorio pero es recomendable, para este caso colocaremos `atc_id=YV481T`

`atc_airline=` aqui colocaremos el nombre de la aerolinea o si es privado, para este caso `atc_airline=Aserca`

`atc_flight_number=` en este recuadro colocaremos un numero de vuelo, no es obligatorio pero seria bueno cambiarselo para distinguirlo de los demas, para este usaremos `atc_flight_number=771`

`ui_manufacturer=` esto es lo que les va a aparecer en donde dice fabricante del avión en el FS, para este caso es `ui_manufacturer=McDonnell Douglas` aunque podriamos cambiarlo

`ui_type=` esto es lo que va a aparecer en la parte que dice modelo del avión en el FS, para este caso es `ui_type=MD-82`, pero igual que el anterior podria ser cambiado
`ui_variation=` esto es lo que va a aparecer en la parte que dice variacion en el FS aqui usaremos en este caso `ui_variation=Aserca Airlines`

Despues de haber modificado esto deberia aparecer todo asi

```
[fltsim.1]
title=McDonnell-Douglas MD-83 SBA
sim=fsp_md81
model=
panel=md83
sound=md83
texture=481T
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=YV481T
atc_airline=Aserca
atc_id_color=
atc_flight_number=771
ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-82
ui_variation=Aserca Airlines
description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-81\n\nModel/VC Designer: Mitsushi
Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer:
Gustavo La Cruz\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\n\nEngines: JT8D-
217A/C\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall
Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 140,000 lb
(63,503 kg)\nOEW: 77,888 lb (35,330 kg)\nPayload: 40,112 lb (18,195 kg)\nZFW:
118,000 lb (53,525 kg)
atc_heavy=0
visual_damage=1
```

Otro ejemplo seria algo asi

```
[fltsim.0]
title=McDonnell-Douglas MD-80
sim=fsp_md81
model=
panel=
sound=
texture=AA
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=E4-456M
atc_airline=AMERICAN
atc_id_color=
atc_flight_number=736
ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-80
ui_variation=American Airlines
description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-81\n\nModel/VC Designer: Mitsushi
Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer:
Peefunk\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\n\nEngines: JT8D-
```

217A\VC\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 140,000 lb (63,503 kg)\nOEW: 77,888 lb (35,330 kg)\nPayload: 40,112 lb (18,195 kg)\nZFW: 118,000 lb (53,525 kg)
atc_heavy=0
visual_damage=1

[fltsim.1]
title=McDonnell-Douglas MD-81
sim=fsp_md81
model=
panel=
sound=
texture=sas
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=EC-GOM
atc_airline=SCANDINAVIAN
atc_id_color=
atc_flight_number=13
ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-81
ui_variation=Scandinavian Airlines
description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-81\n\nModel/VC Designer: Mitsushi Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer: Peefunk\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\nEngines: JT8D-217A\VC\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 140,000 lb (63,503 kg)\nOEW: 77,888 lb (35,330 kg)\nPayload: 40,112 lb (18,195 kg)\nZFW: 118,000 lb (53,525 kg)
atc_heavy=0
visual_damage=1

[fltsim.2]
title=McDonnell-Douglas MD-82
sim=fsp_md81
model=
panel=
sound=
texture=SPANAIR
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=EC-GOM
atc_airline=SPANAIR
atc_id_color=
atc_flight_number=13
ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-82
ui_variation=Spanair Airlines

description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-81\n\nModel/VC Designer: Mitsushi Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer: Peefunk\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\n\nEngines: JT8D-217A/C\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 140,000 lb (63,503 kg)\nOEW: 77,888 lb (35,330 kg)\nPayload: 40,112 lb (18,195 kg)\nZFW: 118,000 lb (53,525 kg)\natc_heavy=0\nvisual_damage=1

[fltsim.3]
title=McDonnell-Douglas MD-83
sim=fsp_md81
model=
panel=
sound=
texture=meridiana
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=EC-GOM
atc_airline=MERAIR
atc_id_color=
atc_flight_number=13
ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-83
ui_variation=Meridiana Airlines
description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-81\n\nModel/VC Designer: Mitsushi Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer: Peefunk\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\n\nEngines: JT8D-217A/C\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 140,000 lb (63,503 kg)\nOEW: 77,888 lb (35,330 kg)\nPayload: 40,112 lb (18,195 kg)\nZFW: 118,000 lb (53,525 kg)\natc_heavy=0
atc_parking_types=GATE
atc_parking_codes=ISS
visual_damage=1

[fltsim.4]
title=McDonnell-Douglas MD-88
sim=fsp_md81
model=
panel=
sound=
texture=dal
atc_id=N499DL
atc_airline=DELTA
atc_flight_number=381
ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-88

ui_variation=Delta Airlines
description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-82\n\nModel/VC Designer: Mitsushi Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer: Peefunk\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\n\nEngines: JT8D-217A/VC\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 149,500 lb (67,812 kg)\nOEOW: 77,976 lb (35,369 kg)\nPayload: 44,024 lb (19,969 kg)\nZFW: 122,000 lb (55,338 kg)
atc_parking_codes=DAL
visual_damage=1

[fltsim.5]
title=McDonnell-Douglas MD-88 Argentina
sim=fsp_md81
model=
panel=
sound=
texture=Argentina
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=E4-456M
atc_airline=ARGENTINA
atc_id_color=
atc_flight_number=736
ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-88
ui_variation=Aerolinias Argentinas
description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-81\n\nModel/VC Designer: Mitsushi Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer: Peefunk\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\n\nEngines: JT8D-217A/VC\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 140,000 lb (63,503 kg)\nOEOW: 77,888 lb (35,330 kg)\nPayload: 40,112 lb (18,195 kg)\nZFW: 118,000 lb (53,525 kg)
atc_heavy=0
visual_damage=1

[fltsim.6]
title=McDonnell-Douglas MD-83 SBA
sim=fsp_md81
model=
panel=md83
sound=md83
texture=481T
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=YV481T
atc_airline=Aserca
atc_id_color=
atc_flight_number=771

ui_manufacturer=McDonnell Douglas
ui_type=MD-82
ui_variation=Aserca Airlines
description=Boeing – McDonnell-Douglas MD-81\n\nModel/VC Designer: Mitsushi Yutaka\nFDE/Sound/Panel/Effect Designer: Warren C. Daniel\nPaint Designer: Gustavo La Cruz\n\nTypical 2-class: 152\nTypical 1-class: 172\n\nEngines: JT8D-217A\nVC\nFuel Flow: 3000 pph per engine\n\nWing span: 107 ft 8 in (32.8 m)\nOverall Length: 147 ft 8 in (45.1 m)\nTail height: 29 ft 6 in (9.05 m)\n\nMTOW: 140,000 lb (63,503 kg)\nOEW: 77,888 lb (35,330 kg)\nPayload: 40,112 lb (18,195 kg)\nZFW: 118,000 lb (53,525 kg)
atc_heavy=0
visual_damage=1

guardamos los cambios en el archivo y listo, tenemos una nueva textura instalada en el avión base, cuando la busquemos en el FS aparecera asi

