

# Ил-76МД / Ил-78М beta для FS9

Пакет рассчитан в первую очередь на военно - транспортный вариант Ил-76МД, хотя представлены его конверсионные и экспортные варианты, а также топливозаправщик Ил-78М. Пакет достаточно сырой, выложен по просьбе коллег, предусматривается дальнейшая доработка. Модельный ряд и ВК доработаны полностью, а вот 2Д панель и текстуры разработаны предварительно. Звуки прилагаются дефолтные - для уменьшения объема пакета, т. к. на сайте имеется достаточное количество оригинальных звуков для Ил-76. Далее подробно по составляющим пакета:

## ИНСТАЛЛЯЦИЯ

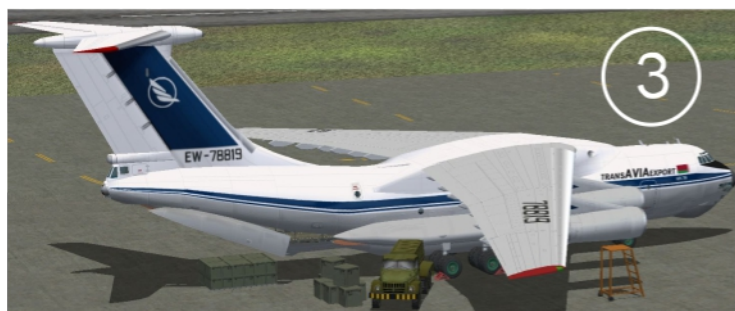
Распаковать во временную папку содержимое, далее:

- папку "IL76\_78zh" - в папку "Aircraft" вашего симулятора;
- папку "GAU" - в папку "Gauges" вашего симулятора;
- папку "Effect" - в папку "Effects" вашего симулятора;
- папку "PKit" - куда душе угодно, если не будете заниматься перекрасками текстур - можете ее вообще удалить. Все.

## МОДЕЛЬ

Внешняя модель представлена в 7 разновидностях, различия небольшие, далее подробнее:

1. \model - в этой папке базовая, ВТА, матовая с пушками ГШ-23, анимированный груз - БРДМ (подключена на текстуры (согласно текстурн. папок пакета - NZ, PSK, BEL).
  2. \model.CON - в этой папке экспортный вариант, с блеском, без пушек, лафета, с глухой кормовой кабиной, аним. груз - каргобоксы, еще отличие от других - в парковочном оборудовании нет станд. советской АПА (подключена на текстуру IND).
  3. \model.EXP - конверсионный вариант, матовый, с лафетом без пушек, аним. груз - карго-боксы (подключена на текстуру TA).
  4. \model.NG - ВТА, матовый, с лафетом без пушек, аним. груз - ГА3-66,(не подключена в данном пакете вообще, если кто пожелает - подключается в aircraft.cfg).
  5. \model.NGB - ВТА, блеск, с лафетом без пушек, аним. груз - ГА3-66,(подключена на текст. UA, 226).
  6. \model.SAN - санитарный, блеск, с лафетом без пушек, аним. груз - ГА3-буханка санитарная (подключена на текст. SAN).
  7. \model.M78 - топливозаправщик отд. Орловского дягилевского полка (подключена на текст. M78).
- Ниже - картинки по всем разновидностям - номера соотв. перечню:





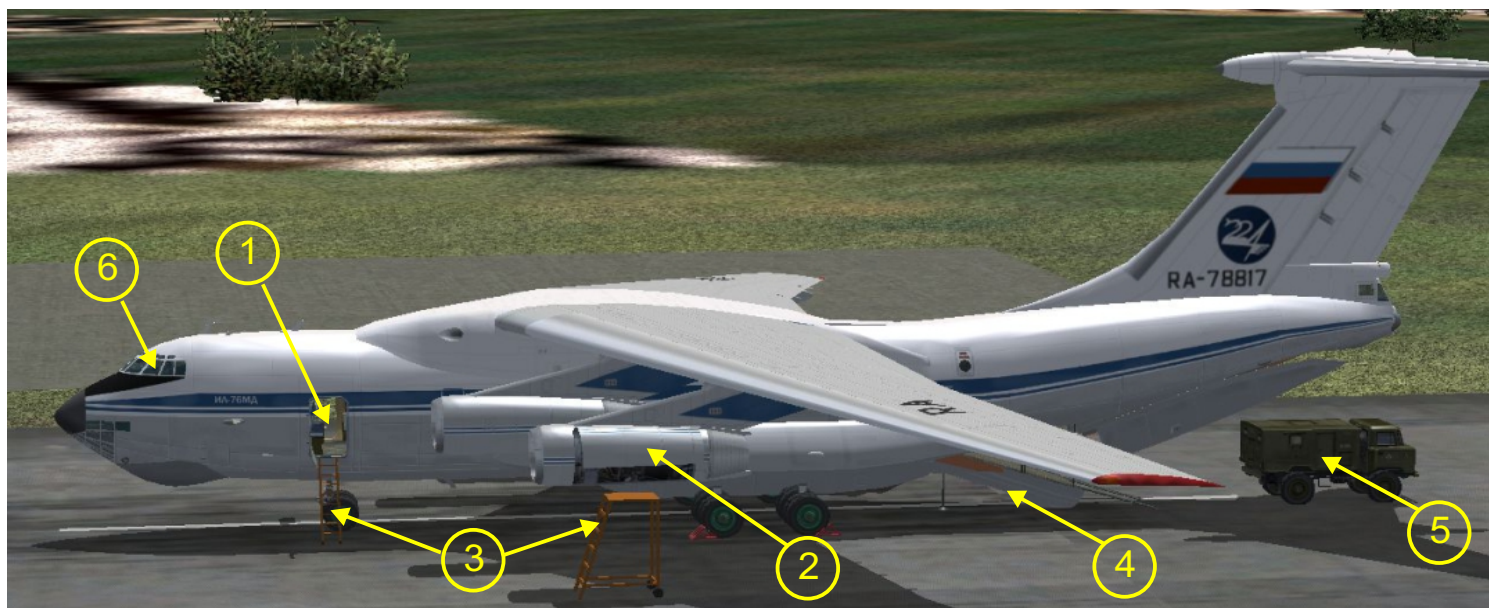
## ТЕКСТУРЫ И ПАЙНТ-КИТ

Текстуры данного пакета весьма предварительные, одно из слабых мест пакета, зато есть очень подробный полаерный пакет Пайнт-Кита (PSD), где каждый желающий умелец сможет перекрасить легко и быстро все, что пожелает. В общем, надеюсь на энтузиазм талантливых художников, которых на нашем сайте немало.

## АНИМАЦИЯ ВНЕШНИХ МОДЕЛЕЙ

Анимации достаточно немало, анимированна вся стандарт. механизация крыльев и оперения, реверс, все рычаги в ВК, пилоты - далее подробно - **ВНИМАНИЕ** - анимация Ил-76 и ИЛ-78 несколько отличается.

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:



### Ключи анимации для Ил-76МД:

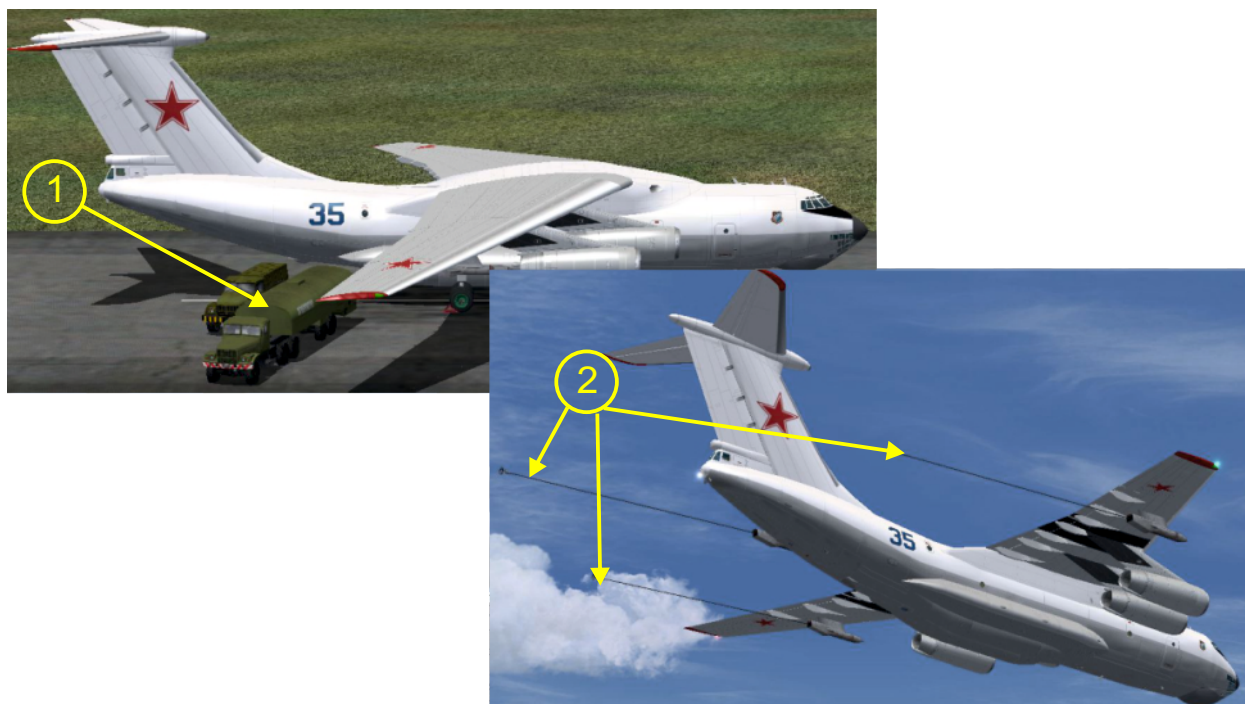
- 1 - открыть передние двери - ключ EXIT 1
- 2 - открыть колпаки внешник движков - ключ EXIT 2
- 3 - включить-выключить парковочное оборудование и технику - ключ CTRL+F
- 4 - открыть грузолук и рампу ключ TAILHOOK (если не назначено -назначить в Controls-Assignment)
- 5 - анимированный груз ключ WINGFOLDING (если не назначено -назначить в Controls-Assignment)
- 6 - включить-выключить пилотов, в том числе и в ВК - ключ WATERRUDDER (если не назначено - назначить в Controls-Assignment)

### Ключи анимации для Ил-78М:

В основном аналогично - отличие в двух ключах:

- 1 -включить-выключить парковочное оборудование и технику - ключ WINGFOLDING
- 2- включить-выключить УПАЗ - ключ CTRL+F - еств. включать только в воздухе!

См. Ил-78М - картинки ниже:



## 2Д ПАНЕЛЬ

Еще одно из слабых мест пакета. Не заморачивался сознательно - и вот почему: версий панелей для 76-го очень много на сайте - разрабатывать свою нет смысла, да и всякие купола мне сделать слабо - поэтому взял и слегка переработал на свой хлопский розум, то что есть на avsim.ru - спаибо всем авторам панелей и приборов - всех здесь не перечислить. Панель переработано на монитор 1:1.6. Имеет откл. штурвал и несколько допанелей, которые легко вызываются группой иконок (в том числе и их Вк), расположенные в верхней части панели - это: панель навигатора, кабина штурмана, топливная панель, стартовая, бортехник, САУ. Если будете переделывать панель - то обязательно прочтите **РЕКОМЕНДАЦИИ АВТОРА ПРИ ИЗМЕНЕНИЯХ ДЕТАЛЕЙ ПАКЕТА** (ниже) - сможете избежать некоторых нежелательных потерь возможностей, изначально заложенных в данном пакете!



## ВИРТУАЛЬНЫЙ КОКПИТ (ВК)

ВК проработан довольно тщательно, с анимацией всех рычагов, включает кабину экипажа и кабину штурмана. Был вариант сквозного грузолука в ВК - но, увы, пришлось отказаться - не во всех вариантах модели потянул компилятор, пришлось отказаться - хотя, в дальнейших релизах я попытаюсь все-таки это сделать. Приборы расставлены только в кабине экипажа, но есть возможность расстановки и в штурманской - в файле panel.cfg забиты следующие разделы для ВК штурмана:

```
[Vcockpit06]
Background_color=0,0,0
size_mm=1024,1024
visible=1
pixel_size=1024,1024
texture=$_STUR1
```

```
gauge00=IL76zh!Icon_NAV, 10,10,30,30
```

```
[Vcockpit07]
Background_color=0,0,0
size_mm=1024,1024
visible=1
pixel_size=1024,1024
texture=$_STUR2
```

```
gauge00=IL76zh!Icon_NAV, 10,10,30,30
```

Где [Vcockpit06] - передняя панель (где радары), а [Vcockpit07] - панель слева от кресла штурмана. Кроме того, изменен боковой вид на клавише вида REAR-LEFT (назад-лево) - при включении этого вида вы попадете в штурманскую (нажатие хотасом или просто клав. «1" при включенном numlock. Экипаж отключается как и во внешней модели - ключом WATERRUDDER. Кроме того слева есть группа иконок для вызова всех основных доппанелей в отдельные окна.





нажмите клав. 1 на цифр. клавиатуре при  
вкл. numlock - и вы окажетесь в кабине штурмана

## ЭФФЕКТЫ

Обращу внимание на 2 из прилагаемых эффекта - это эффект выброски штатных грузов на парашютах (включается на станд. клавишу дыма "I") и, собственно сам дым, или инв. след - он подключается автоматом при положении УПРТ более 25%. **Будьте внимательны при переделках aircraft.cfg и panel.cfg - важно не убить эти эффекты при внесении изменений** - об этом в разделе ниже.

## ЗВУК

Я профан в зывуках, использую очень не плохие звуки от джамбо (не дефолт) - но они очень большие по размеру, поэтому сюда прилагаю как раз дефолт - для сокращения объема пакета. На нашем сайте можете себе выбрать какие угодно, а съэкономленный объем я использовал для Пайнт-кита - думаю, для данной модели это важнее.

## ДИНАМИКА

Предложенная динамика, как по мне, очень подходит для тяжелого реактивного грузовика, но я не пилот - может, я не прав, но - прошу не ругаться, ежели не нравится - динамика вообще вечная тема для дискуссий - я дизайнер - мое дело - моделинг - а динамику опять же можете прикрутить какую душа пожелает - на этом сайте можно выбрать.

## РЕКОМЕНДАЦИИ АВТОРА ПРИ ИЗМЕНЕНИЯХ ДЕТАЛЕЙ ПАКЕТА

Этот пакет - бета, или может даже гамма, рассчитан на доработку всем сообществом. Но при этом нужно обратить внимание на некоторые детали, что бы не уничтожить некоторые возможности и эффекты, анимацию и пр. заложенные автором в модель изначально.

1. Автодым: в **panel.cfg** - Window 00 не убивать **gauge65=IL76zh!Smoke, 0,0,20,20**  
в **aircraft.cfg** - в разделе [LIGHTS] - не убивать:

light.10= 7, -6.9, -32.8, 2, zh\_An12smok,

light.11= 7, -6.9, -16.8, 2, zh\_An12smok,

light.12= 7, -6.9, 16.8, 2, zh\_An12smok,

light.13=7, -6.9, 32.8, 2, zh\_An12smok,

тип огней 7 - это RECOGNITION lights - на них гаугом Smoke навешен автодым.

2. Чтобы не нарушить **АНИМАЦИЮ** - в **aircraft.cfg** - не убивать: разделы [TailHook], [folding\_wings], [exits], [SMOKESYSTEM], в разделе [autopilot] - обязательно параметр «flight\_director\_available=1".
3. При переделке **panel.cfg** - будьте внимательны - меняя полностью этот файл - не забывайте- вы меняете и приборы в ВК - ответственность на вас. К тому же лучше сохранить раздел VIEW -иначе вы потеряете быстрый доступ в ВК штурмана.
4. В **aircraft.cfg** - не убивайте в разделе [CONTACT\_POINTS] последнюю строку - point.7 - она никак не влияет на само положение шасси, но без нее не будет работать включение и выключение пилотов.

**А ВООБЩЕ-ТО ДОРАБОТКА и ПЕРЕКРАСКА АВТОРОМ ПРИВЕТСТВУЕТСЯ -  
БУДУТ ВОПРОСЫ - ПИШИТЕ НА УКАЗАННЫЙ НИЖЕ E-MAIL.**

## БЛАГОДАРНОСТИ

*Особое спасибо **Евгению ПАЛАМАРЮ** за предоставленный великолепный пакет фото по этому самолету, а также разработчиков панелей и приборов, всех перечислить просто не смогу, всех коллег-симмеров с сайта avsim.ru за моральную поддержку и консультации при разработке пакета. Спасибо.*

## АФФТАРСКИЕ права

Авторские права очень простые - если что-то переделываете - лучше посоветуйтесь с автором.

В. Жигульский

Copyright:

Vladimir A. Zhyhulskiy

(model, VC, textures, effects, dynamic, panel - not full):

01.2014, Kiev, Ukraine

e-mail: [zh-air@yandex.ru](mailto:zh-air@yandex.ru)

А это, собственно, автор, 33 года назад, на съемке полетов, бывший сержант, ком. отделения аэрофотосъемки объективного контроля 334 Красноз. Берлинского ВТАП, аэродром Кресты, Псков, лето 1980-го. На фоне- Ил-76, тогда еще просто «М». Через пол-часа этот борт пойдет «за реку», по маршруту Псков-Ташкент-Баграм.



## СЧАСТЛИВЫХ ПОЛЕТОВ!

