

Configurare Orbiter per l'uso con i client grafici

I nuovi client grafici esterni sviluppati (D3D9) o in sviluppo (D3D11) per Orbiter richiedono una precisa struttura di cartelle per funzionare correttamente.

Più precisamente rischiano di non funzionare tutti gli add-on basati sulle librerie di Vinka; inoltre alcuni utenti hanno lamentato dei problemi audio con OrbiterSound (questo problema verrà risolto a breve da Dansteph, col rilascio della versione aggiornata di "OrbiterSound 4.0 3D", compatibile con i client grafici esterni).

Se vuoi usare un client grafico, questa guida ti dirà cosa fare per risolvere questi problemi.

Se già sai *cosa* sono i client grafici, quali benefici apportano, e come si installano/configurano, salta al paragrafo successivo, altrimenti leggi i seguenti thread:

- [Istruzioni per client grafici alternativi e "Orbiter_ng.exe"](#) (Tuttovola.org)
- [D3D9Client - Rilascio ufficiale del client grafico di Jarmonik](#) (Tuttovola.org)
- [Client D3D9 ufficialmente rilasciato](#) (Forum Orbiter Italia)
- [D3D11Client - Istruzioni per il download e l'installazione](#) (Tuttovola.org)
- [D3D9 compatibilità addon](#) (Forum Orbiter Italia)

La procedura di seguito descritta creerà una particolare categoria di link a due sottocartelle di Orbiter: "Config", già presente in Orbiter di default e "Sound", creata successivamente all'installazione di [OrbiterSound](#) di Dansteph.

Nota: non è obbligatorio usare OrbiterSound: c'è anche chi non lo usa, ma alcuni add-on si lamenteranno della sua assenza, per esempio la flotta XR. Comunque OrbiterSound è troppo bello per non averlo!

Dopo quest'operazione, queste due cartelle verranno *automaticamente replicate in tempo reale* nella sottocartella Modules\Server, dove i client grafici si aspettano di trovarle.

La procedura va eseguita **una sola volta**, ogni volta che si installa Orbiter in una nuova cartella.

L'alternativa a questa procedura sarebbe copiare manualmente le due cartelle nella sottocartella Modules\Server, ma ogni volta che installi un nuovo add-on si presenterebbe il problema di doverle aggiornare per assicurare la corrispondenza del loro contenuto.

Prerequisiti

Questa procedura si aspetta che:

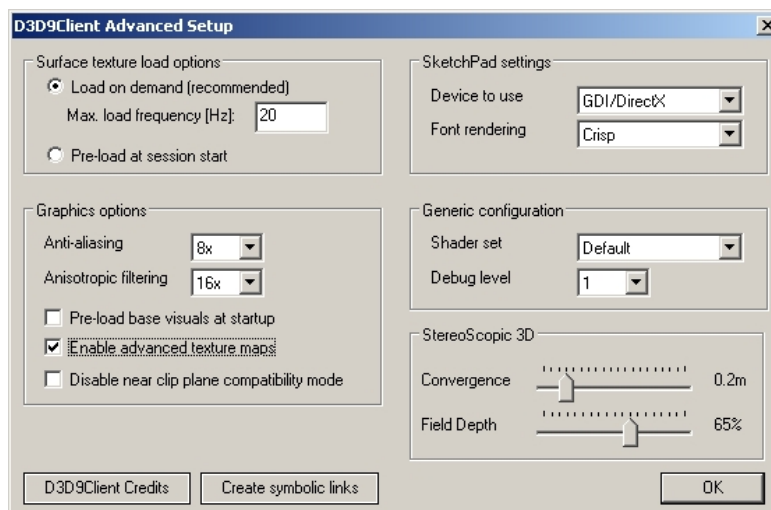
- abbiate già scaricato e correttamente installato un client grafico;
- lo abbiate attivato lanciando orbiter_ng.exe e andando nella scheda "Modules" del Launchpad.

Per gli utenti di XP, Vista, Win7, Win8 – D3D9 (build R5c)

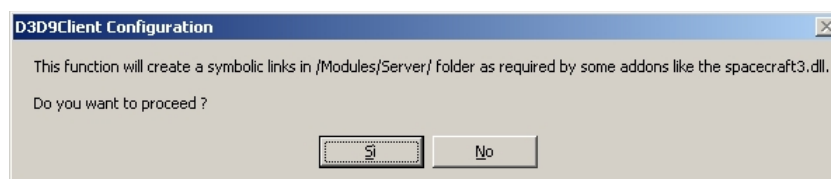
La funzionalità per creare i necessari link simbolici è inclusa nel client stesso.

Attenzione: la versione del client da scaricare è la **R5c** (o successive) [scaricabile da questo thread](#).

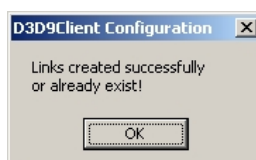
- Lancia Orbiter_ng.exe (non sono necessari i privilegi di amministratore);
- Nella scheda “Video” del Launchpad clicca su “Advanced”;
- Si apre la seguente schermata:



- Clicca sul pulsante in basso “Create symbolic links”;
- Si apre la seguente schermata:



- Clicca su “Si” ed il client confermerà l’avvenuta creazione dei link simbolici:

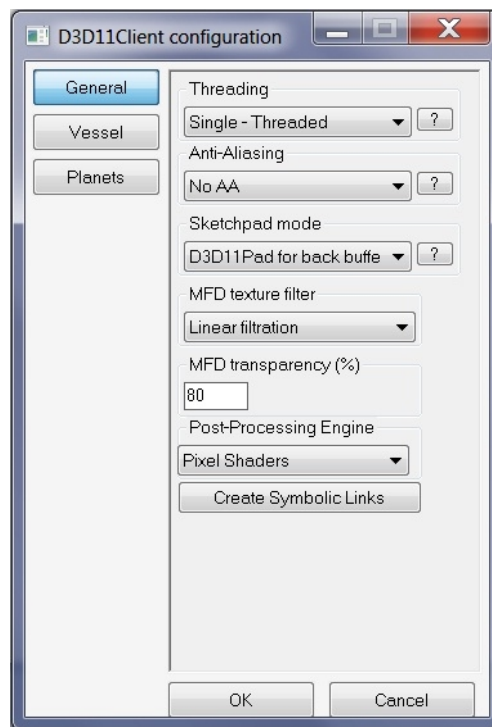


- Fatto. Vai a volare!

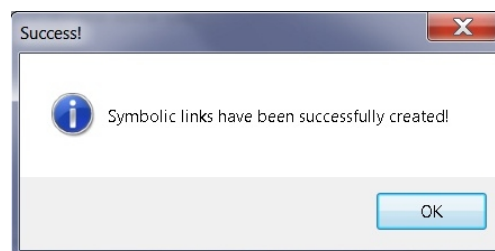
Per gli utenti di Vista, Win7, Win8 – D3D11

La funzionalità per creare i necessari link simbolici è inclusa nel client stesso.

- Lancia Orbiter_ng.exe (non sono necessari i privilegi di amministratore);
- Nella scheda “Video” del Launchpad clicca su “D3D11Client Configuration”;
- Si apre la seguente schermata:



- Clicca sul pulsante in basso “Create Symbolic Links”;
- Si apre la seguente schermata:



- Fatto. Vai a volare!

INFO GENERICHE

Se ancora ti stai chiedendo “...ok, ma di cosa stiamo parlando?” ecco qualche sito che spiega più in profondità cosa sono e cosa fanno questi link.

Potrai anche trovare informazioni su come rimuovere questi link dal tuo sistema, se volessi farlo.

- Junction Points
 - o <http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb896768>
 - o http://en.wikipedia.org/wiki/NTFS_junction_point
 - o <http://support.microsoft.com/?kbid=205524>
- Symbolic Links
 - o http://it.wikipedia.org/wiki/Collegamento_simbolico
- Link Shell Extension
 - o <http://schinagl.priv.at/nt/hardlinkshellex/hardlinkshellex.html>
 - o <http://www.megalab.it/4140/guida-completa-ad-hard-link-ed-altri-collegamenti-avanzati-in-windows> (vedi pagina 6)

Ringraziamenti

- Dr. Martin Schweiger, senza il cui programma non mi sarei mai posto tante domande su così tante cose diverse;
- 4storno_Acasto, che con la sua [domanda iniziale](#) ha dato il via a tutto questo;
- Jarmonik, per aver sviluppato il client D3D9 - Kuddel per aver integrato la creazione dei Link;
- Asmi, Glider, per aver sviluppato il client D3D11;
- Mir, Pete Conrad, Dany, Andrew, alfistar, Matt44, Fausto, simone, ManuF, ApolloFZ, tutti membri di Forum Orbiter Italia, con i cui aiuti e interventi sul forum sono arrivato alla stesura di questa guida.

Guida a cura di Ripley – www.tuttovola.org – <http://orbiteritalia.forumotion.com>

30 settembre 2012 – rev. 2