

BREVE GUIDA SULLA CONFIGURAZIONE OTTIMALE DI ORBITER

L'intenzione di questa guida è quella di aiutarti a installare e configurare Orbiter per poterlo utilizzare al meglio.

Essa ti fornirà le informazioni basilari, trucchi e consigli, ma dovrai sempre far riferimento al manuale di Orbiter per maggiori dettagli.

Fortunatamente Orbiter è molto semplice da installare e da configurare, quindi non dovresti avere grossi problemi. Innanzitutto hai bisogno di un PC con Windows installato (Orbiter non è compatibile con sistemi MAC), e non dovrai necessariamente essere dotato di un Computer di ultima generazione o di una scheda grafica costosissima, in quanto tu potrai, con vari settaggi, scegliere la configurazione più adatta al tuo PC. Comunque sappi, che computer particolarmente datati non saranno in grado di poterlo eseguire.

Orbiter è sicuro. Orbiter, a differenza di tanti programmi commerciali e non, installa i suoi File solamente nella cartella che voi specificate, non scrivendo nulla sul File di registro di Windows. Ciò significa che i files di Orbiter, se necessario, possono essere rimossi semplicemente cancellando la Cartella principale e tutti i relativi files al suo interno. Questo significa anche che, volendo, potreste avere installazioni multiple di Orbiter sullo stesso PC, utili per provare tutti i vari Add-on che sono su Internet.

Requisiti Minimi per l'esecuzione :

Windows 98/ME/2000/XP con più di 200 MegaBytes di spazio libero sull'HardDisk

Per un'ottimale esecuzione sono richiesti 256 MBytes di memoria RAM ed una scheda grafica con più di 32 MegaBytes di memoria compatibile con DirectX.

E' vivamente consigliata una tastiera con la Keypad numerica perché in Orbiter si farà molto uso di quest'ultima. In Orbiter puoi anche usare uno Joystick per tutti i controlli della nave in volo atmosferico. Mentre per le operazioni nello spazio si consiglia l'uso della Keypad della tastiera (tastierino numerico sulla destra).

Dopo aver scaricato il pacchetto base di **Orbiter** da qui :

<http://orbiteritalia.forumotion.com/per-iniziare-f7/dove-scaricare-orbiter-space-flight-simulator-t6.htm>

consiglio di scaricare e installare :

Orbiter Sound 3.5

<http://orbiteritalia.forumotion.com/per-iniziare-f7/l-audio-in-orbiter-t37.htm>

Pianeti e Lune alta Risoluzione (compresa la Terra)

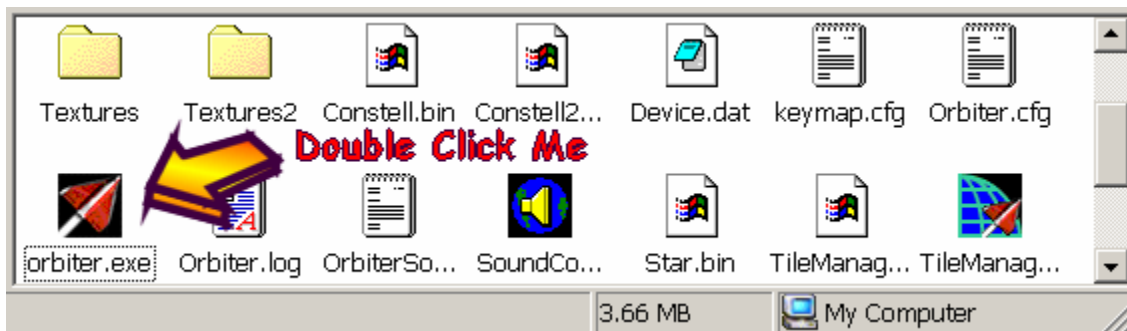
<http://orbiteritalia.forumotion.com/per-iniziare-f7/texture-pianeti-e-lune-alta-risoluzione-t75.htm>

Delta Glider IV

<http://orbiter.dansteph.com/index.php?disp=dgIV>

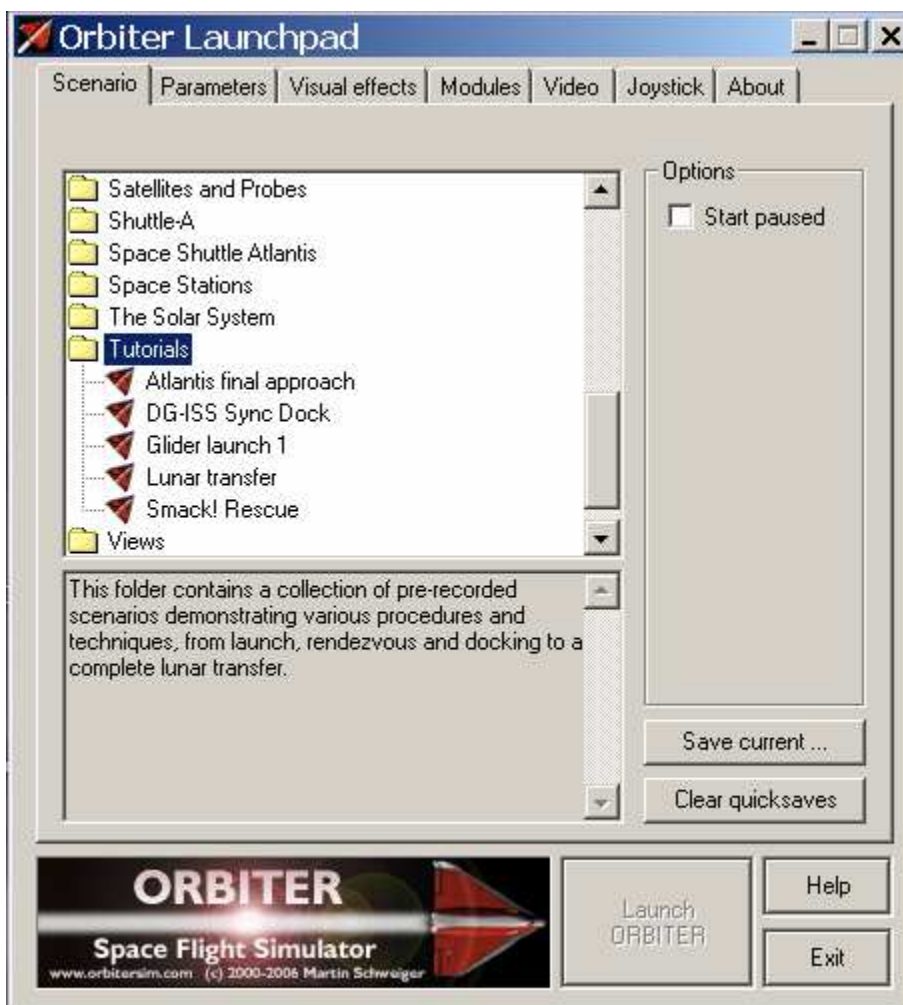
ESEGUIRE E CONFIGURARE ORBITER

Una volta installato fai doppio click sull'icona denominata Obiter :



Verrà visualizzata una finestra di nome “Orbiter Launchpad”, da qui si possono configurare vari aspetti del Simulatore che una volta cambiati verranno salvati.

Scenario Tab :



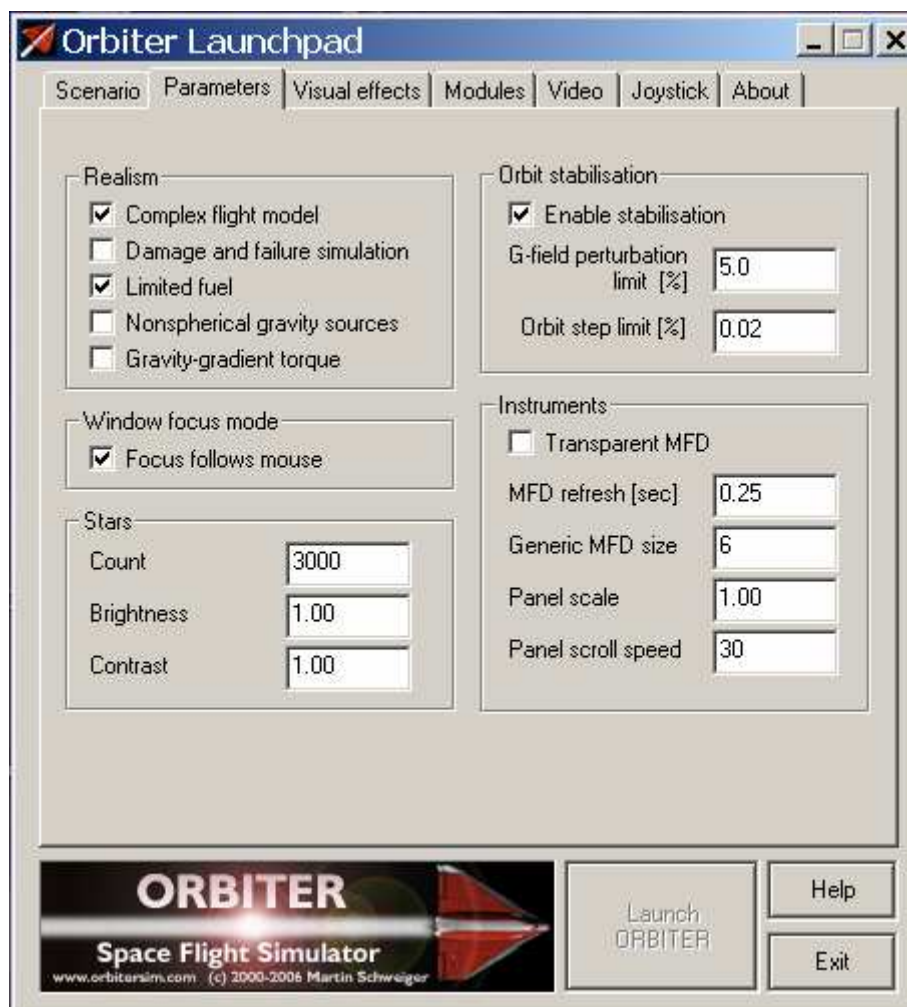
Questa è la schermata che uscirà ogni volta che eseguite Orbiter. Da qui si possono caricare e lanciare tutte i vari scenari e le varie missioni presenti in Orbiter.

Essa è organizzata con una struttura a cartella, dove all'interni ci sono i vari File che si possono lanciare. La maggior parte delle cartelle e dei File delle missioni hanno un testo che ne spiega la natura. Essa si usa in modo molto semplice :

- basta individuare il file scenario desiderato e fare un click sopra di esso con il tasto destro del Mouse per selezionarlo
- Cliccare sul pulsante “Launch Orbiter”

Il pulsante “Save Current.....” serve per salvare lo scenario da cui sei appena uscito per ricaricarlo in un secondo momento.

Parameters :



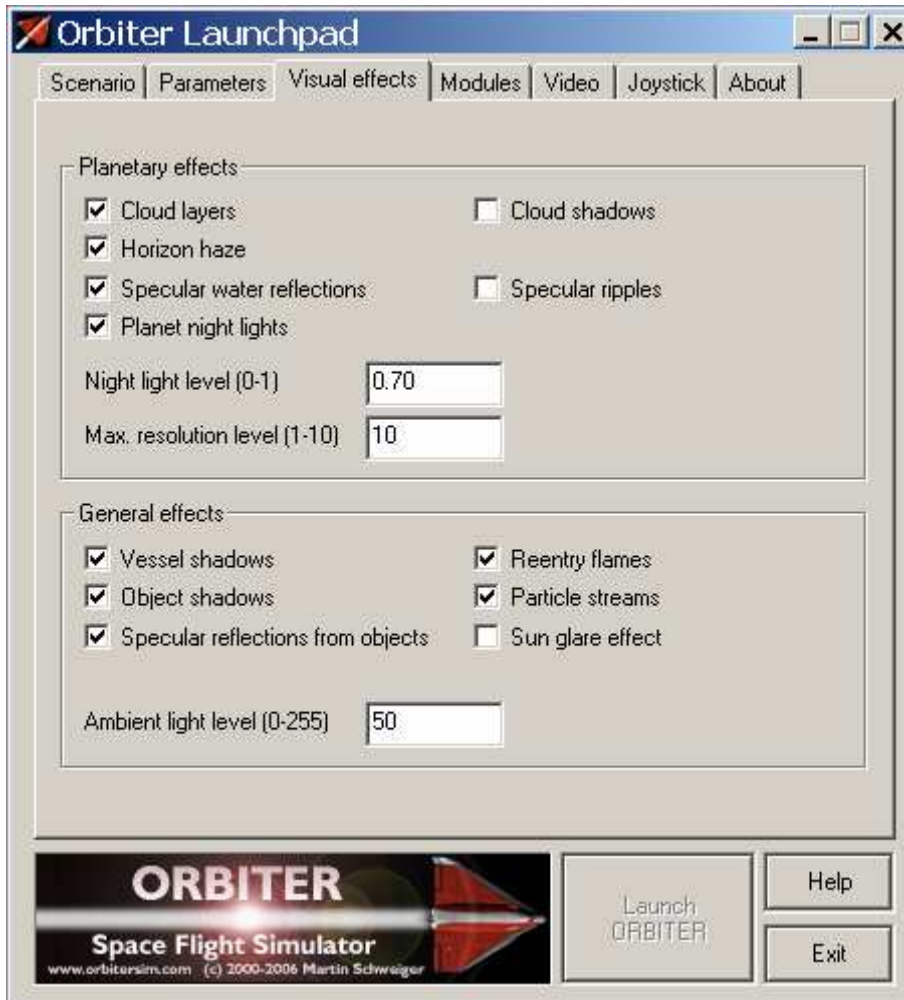
Da questa schermata si possono controllare vari aspetti della simulazione. Le impostazioni di Default vanno più che bene per iniziare. Se volere potete togliere la spunta su “Complex flight model” e “Limited fuel” per semplificar un po’ le cose, ma per ora non spuntate le voci “Nonspherical gravity sources” e “gravity-gradient torque”.

Due utili cambiamenti da fare sono :

- **Stars** : Count 4000 Brightness 0.9 Contrast 4.0 miglioreranno l’aspetto rispetto ai parametri di default

- **MFD Refresh Rate** : gli mfd sono due display presenti sul pannello strumenti. Si consiglia di cambiare il valore 1 a 0.25 per avere un refresh dello schermo maggiore.

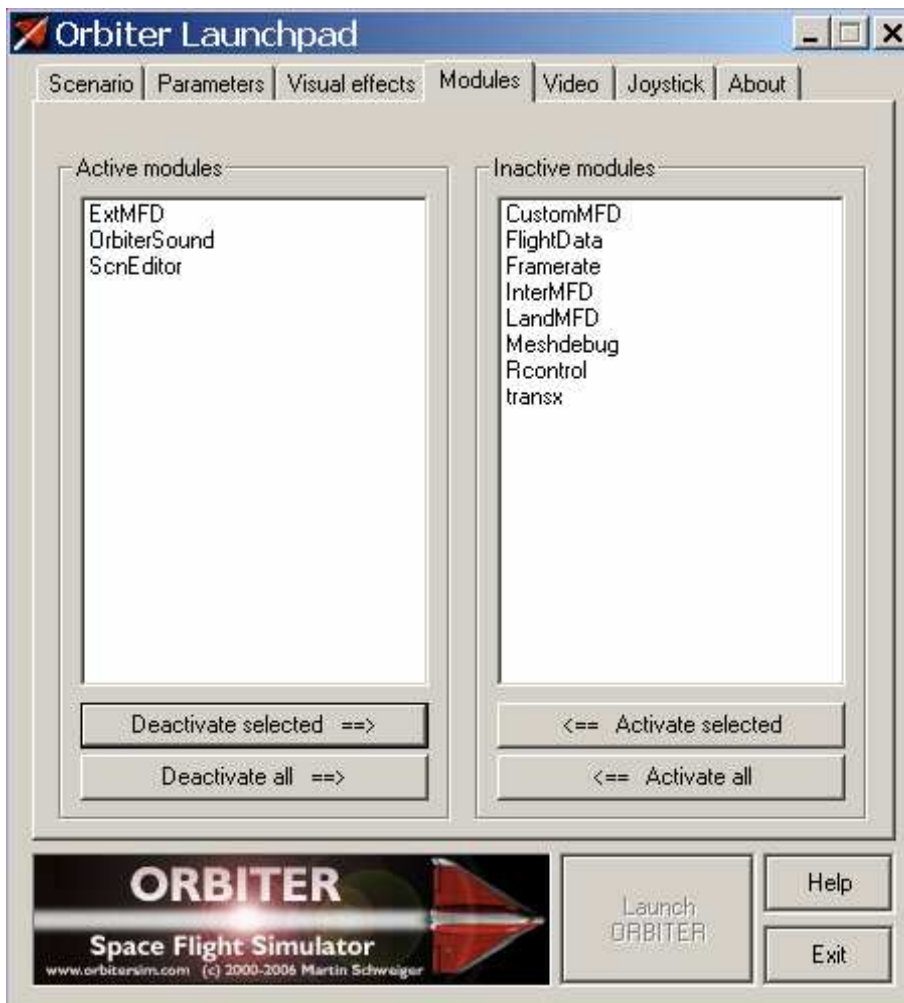
Visual Effects :



Questo aspetto della configurazione è molto condizionato dalla potenza del proprio PC e della propria scheda grafica. Questa configurazione v`a molto bene per me, ma non lo potrebbe essere per voi, quindi provate le varie scelte e testatele fino a ch`e non trovate quella pi`u` ottimale per il proprio computer.

“Ambient Light Level” determina quanto `e` oscura la parte al buio (per esempio il lato notturno di un pianeta). Il livello 8 `e` molto realistico, ma per questione di praticit`a, come vedere la ISS per l’aggancio o atterrare di notte, ti consiglio il valore 50, che `e` molto utile quanto ancora realistico.

Modules :

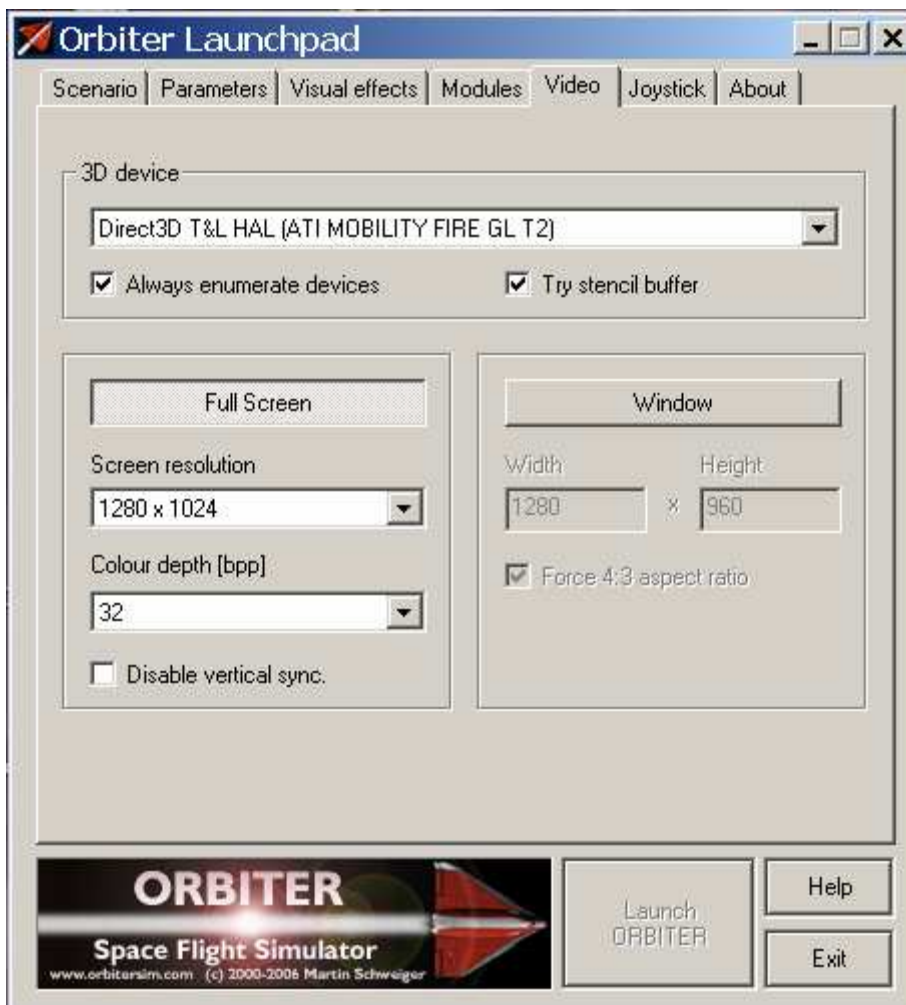


I moduli sono degli Add-on, come ad esempio Display MFD aggiuntivi sviluppati dagli utenti, che dopo essere stati scaricati e installati possono essere attivati tramite questa schermata a seconda delle esigenze prima di avviare Orbiter. Siccome questi influiscono molto sulle caratteristiche del PC, si consiglia di attivarli solo se ne avete bisogno.

Un esempio di modulo aggiuntivo è anche “Orbiter Sound 3.5”. Esso una volta installato, si posizionerà sul lato destro della schermata sotto la voce “Inactive Modules”. Per attivarlo basta selezionarlo e cliccare su “Activated selected” ed esso si sposterà sulla sinistra sotto la voce “Active Modules”.

Alcuni moduli sono già forniti con Orbiter (tutti quelli presenti nella lista tranne “LandMFD” e “InterMFD” che vanno scaricati e installati). “ExtMFD” (per avere più display MFD visualizzati sullo schermo) e “Scneditor” (per avere lo scenario editor integrato nella simulazione) sono molto utili e si consiglia di averli sempre attivi.

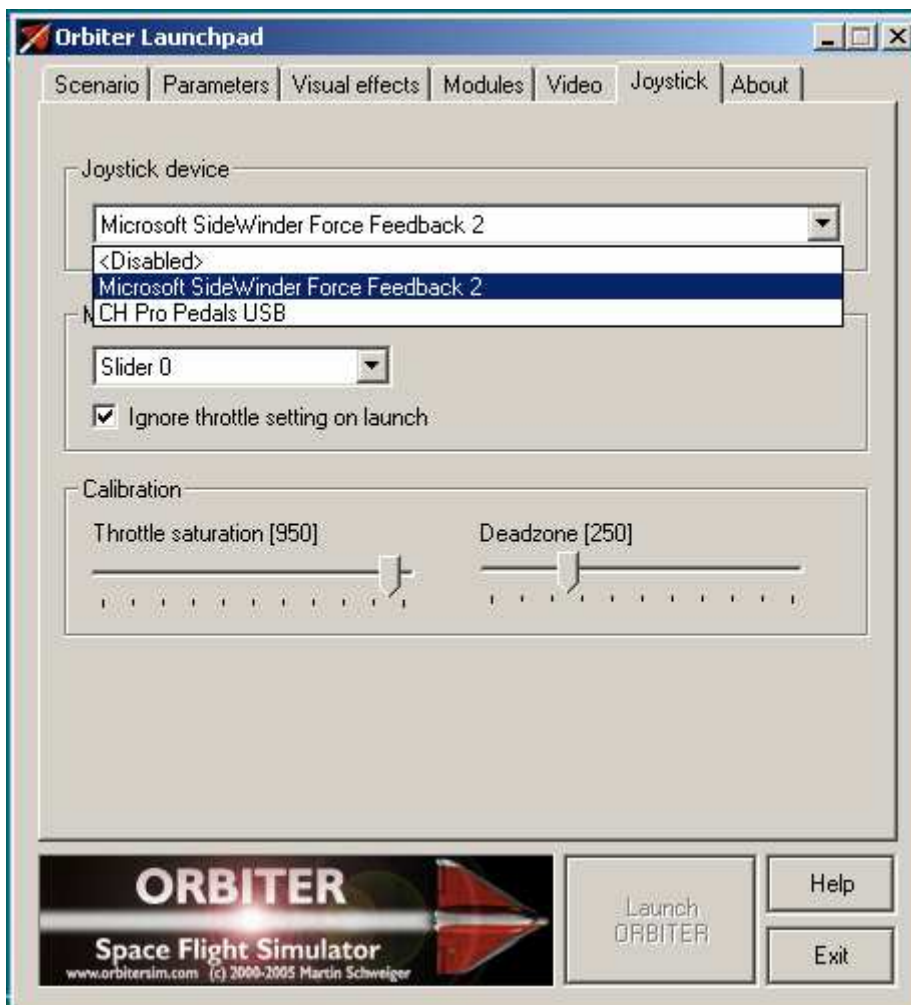
Video :



Qui si possono regolare le impostazioni grafiche del gioco per avere un'esperienza ancora più coinvolgente in Oriter. La risoluzione dipende dal vostro PC (CPU, scheda grafica). Se tu utilizzi un Pc portatile o un display LCD si consiglia di settare la risoluzione alla massima che supporta lo schermo per avere un'immagine più accurata. Se la tua scheda grafica lo permette utilizza la profondità di colore a 32 bit.

Per non avere grossi problemi usa la stessa risoluzione che utilizzi sotto Windows, cosicché il sistema non dovrà resettare il video ogni volta che entri ed esci da Orbiter.

Joystick :



Da questa finestra si può configurare il Joystick se ne avete uno. Esso verrà visualizzato se lo avete installato sotto Windows. Queste impostazioni vanno bene se avete installato il Microsoft nell'elenco. Se tu non possiedi uno Joystick, non ti preoccupare, la maggior parte delle cose si possono fare con il Keypad della tastiera. Infatti il Joystick è molto utile solo per i voli atmosferici e per il "Final Approach" dello Space Shuttle. Ma seguendo i tutorial e guardando i Video Registrati imparerai anche a farlo senza leva.

ALCUNE BREVI CONSIDERAZIONI SU' NUMERI, UNITA' E TEMPO IN ORBITER

Una cosa che noterete utilizzando Orbiter, è che esso oltre ad avere spettacolari paesaggi spaziali, ha anche moltissimi numeri.

Orbiter utilizza esclusivamente il sistema metrico. Le distanze sono visualizzate in metri (m abbreviato), la velocità in metri/secondo (m/s), e la durata del tempo in secondi (s o sec). Se non hai familiarità con questi concetti basti pensare che una velocità di 1 m/s è come una passeggiata a piedi lenta, 30 m/s è la velocità delle auto su una strada principale e 200 m/s è la velocità di un Jet aereo.

Poiché in Orbiter vengono visualizzati una vasta gamma di numeri, dalle frazioni di metri e pochi secondi, ai milioni di metri e secondi, vengono utilizzate delle speciali forme della notazione scientifica con le lettere. In questo sistema la lettera **k** identifica le migliaia (10^3), **M** identifica i milioni (10^6) e **G** identifica i miliardi (10^9). Per esempio, la distanza da New York a Parigi è 5,793,638 metri, oppure 5793,7 chilometri (Km). Orbiter ti mostrerà 5.7937M (si legge 5.7937 Milioni di metri – un milione di metri è uguale a 1.000 Km). Per misurare il tempo in secondi bisogna tener conto che ci sono 60 secondi in un minuto e quindi :

3600 secondi (3.600k) in un'ora, 86,400 (86.400k) secondi in un giorno. Una settimana = 7 giorni = 604,800 secondi (604.8k). Un mese = 30 giorni = 2,592,000 secondi (2.5920M).

All'inizio può sembrare un po' complicato ma con il tempo vi abituerete a questo tipo di sistema. Ci sono altre due unità da considerare : la massa e la forza (o spinta). L'unità di misura della massa è il kilogrammo (Kg) e l'unità di misura della forza o spinta è il Newton (N).

Data e Ora : in Orbiter la data e l'ora vengono visualizzata in UT (ora universale anche chiamato Ora Zulù), che identifica la data e l'ora a Greenwich in Inghilterra (vicino Londra). Questo forma viene anche utilizzata nell'aviazione civile e militare per evitare tutti i problemi legati ai fusi orari. Orbiter utilizza anche un altro sistema basato sul conteggio dei giorni e delle frazioni di giorni (le frazioni danno l'ora) chiamato Calendario Giuliano o MJD. MJD è il numero di giorni partendo da una particolare data di riferimento.