

FS シーナリー工房

# 小松空港 for FSX

## 1. このシーナリーについて

このシーナリーは、Microsoft Flight Simulator X (FSX)用の小松空港のシーナリーデータです。FSX のデフォルトの小松空港は非常に殺風景ですが、このシーナリーをインストールすることで、少しリアルになるかと思います。

できるだけ現実の小松空港に近づけるように努力したつもりではありますが、個人の制作では限界があります。現実とは異なる部分もあるかと思いますがご了承ください。

## 2. 小松空港について

所在地：石川県小松市

位置：北緯 36 度 23 分 38 秒 東経 136 度 24 分 27 秒

滑走路長：2700m

ICAO コード：RJNK

航空自衛隊小松基地と滑走路を共用しています。

## 3. システム要件

- ・ Microsoft Flight Simulator X SP2 または Acceleration
- ・ Simobject Display Engine (SODE) 1.4.0 以降

ハードウェア要求は Microsoft Flight Simulator X の動作環境に準じます。

なお、動作確認は SP2 環境にて行っております。SP2 にアップデートされていない環境では不具合が出る可能性があります。

また、DirectX 10 のプレビューONでの動作も考慮して製作しています。

Simobject Display Engine (SODE)が必要になりますので、必ずインストールしてください。

なお、インストーラー版には SODE が同梱されています。

クリエイティブコモンズ 表示 - 改変禁止 4.0 国際 (CC BY-ND 4.0) ライセンスに基づき再配布しております。

SODE のホームページはこちらになります。

<http://sode.12bpilot.ch/>

## 4. インストール方法

### 4.1 ZIP 版

#### 4.1.1 SODE のインストール

当シーナリーの動作には SODE が必要です。

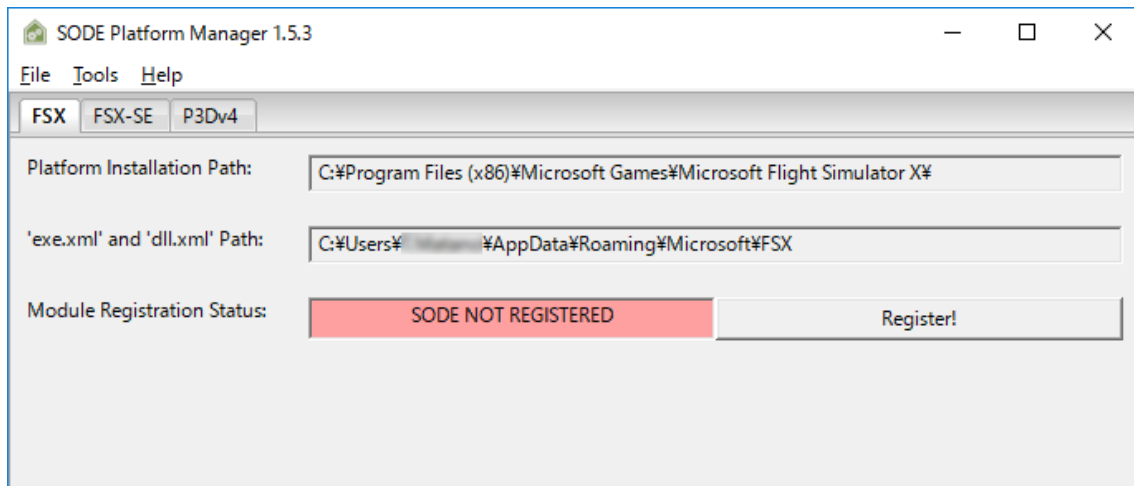
あらかじめ SODE のインストールしておいてください。

以下の SODE の DOWNLOAD ページからダウンロードできます。

[http://sode.12bpilot.ch/?page\\_id=9](http://sode.12bpilot.ch/?page_id=9)

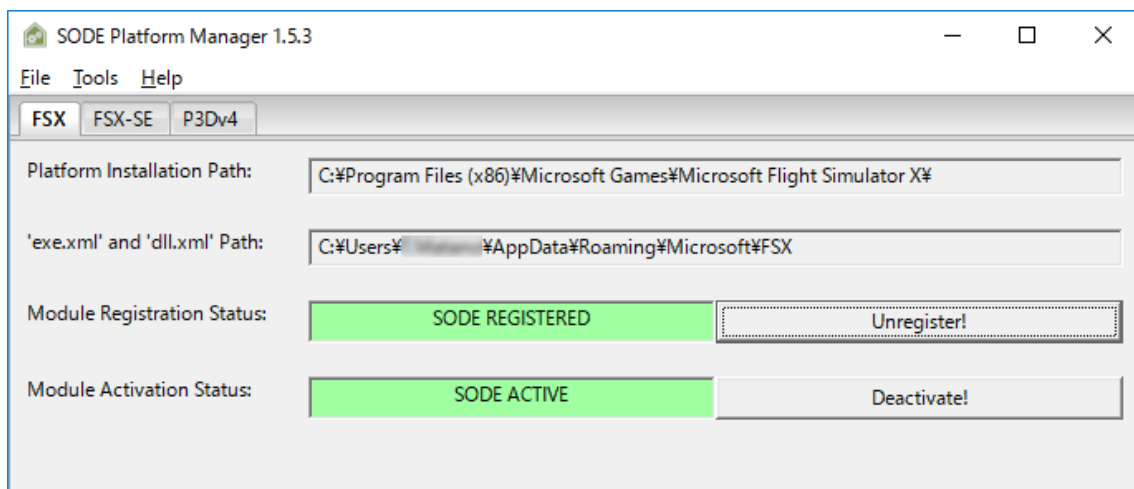
SODE をインストールすると、最後に SODE Platform Manager が表示されます。

(自動で表示されない場合はスタートメニュー→SimObject Display Engine→Start Platform Manager をクリックして起動してください)



ここで SODE の Register・Activate が必要になります。

「Register!」のボタンをクリックすると下のように REGISTERED・ACTIVE 状態になり SODE が使えるようになります。



複数プラットフォームで使用する場合は、上のタブで使用するプラットフォームを選択して同様に Register・Activate を行ってください。

#### 4.1.2 各プラットフォーム共通

ダウンロードした ZIP ファイルを解凍してできるフォルダ「SIM\_Folder」の中身を FSX/P3D のインストールフォルダへすべてコピーしてください。

次に ZIP ファイルを解凍してできるフォルダ「SODE\_Folder」の中身を

「C:\ProgramData\Pilot\SODE」フォルダへすべてコピーしてください。

※ C:\ProgramData\Pilot\SODE フォルダが存在しない場合は SODE が正しくインストールされていない可能性があります。

※ C:\ProgramData フォルダは隠しフォルダとなっていますので、隠しフォルダを表示するように設定してください。

「FSX/P3D フォルダ\Addon Scenery\FSSA\_KOMATSU\_RJNK」フォルダをシーナリーライブラリに登録してください。

FSX（Steam Edition 含む）および P3D v1 の場合これでインストールは完了です。

#### 4.1.3 P3D v2 以降の場合

上記に加え、ZIP ファイルを解凍してできるフォルダ「for\_P3D」の中身を P3D のインストールフォルダへすべてコピー、上書きしてください。

次に「P3D フォルダ\Addon Scenery\FSSA\_KOMATSU\_RJNK\scenery」フォルダにあるファイル「RJNK\_RWYLIGHTS.BGL」を削除してください。

このファイルを削除しないと、霧の条件の時に滑走路照明にちらつきが発生します。

#### 4.1.4 P3D v4 で Dynamic Lighting エフェクトをインストールする場合

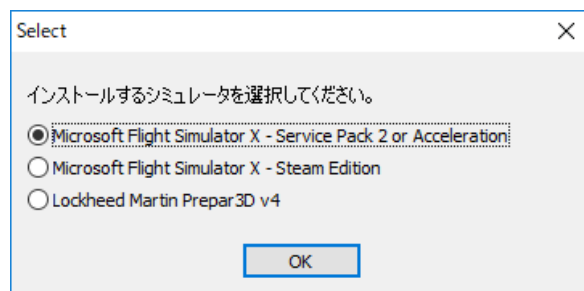
上記に加え、ZIP ファイルを解凍してできるフォルダ「for\_P3Dv4\_DynamicLighting」の中身を P3D のインストールフォルダへすべてコピー、上書きしてください。

次に「P3D フォルダ\Addon Scenery\FSSA\_KOMATSU\_RJNK\scenery」フォルダにあるファイル「Apron\_Lights\_tex.BGL」を削除してください。

Dynamic Lighting エフェクトはフレームレートの低下を引き起こす可能性がありますのでご注意ください。

## 4.2 インストーラー版

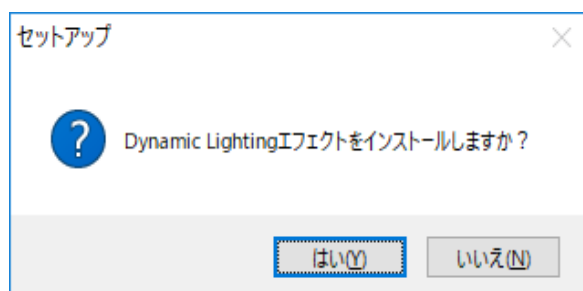
インストーラー版はインストーラーを実行して指示に従えばインストールが完了します。複数のプラットフォームが検出された場合はインストール先のシミュレータの選択画面が表示されますので、インストール先を選択してください。



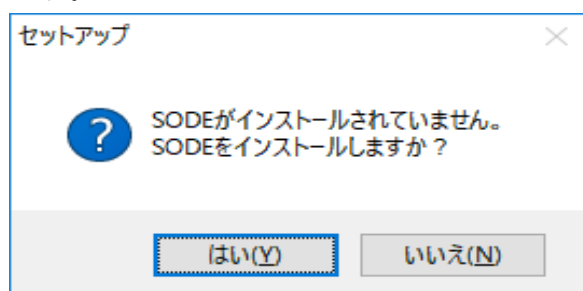
P3D v4 へのインストールの場合、「Dynamic Lighting エフェクトをインストールしますか？」のメッセージが表示されます。

Dynamic Lighting エフェクトをインストールする場合は「はい」を、インストールしたくない場合は「いいえ」をクリックしてください。

Dynamic Lighting エフェクトはフレームレートの低下を引き起こす可能性がありますのでご注意ください。



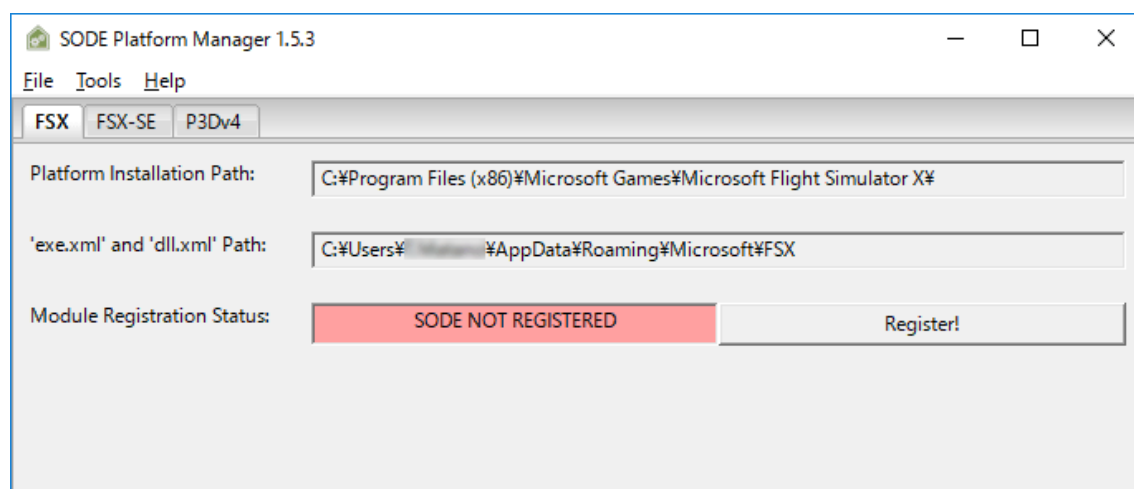
SODE がインストールされていない場合や、SODE のバージョンが古い場合は以下のようなダイアログが表示されます。



「はい」をクリックすると SODE のインストーラーが起動しますので、SODE をインストールしてください。

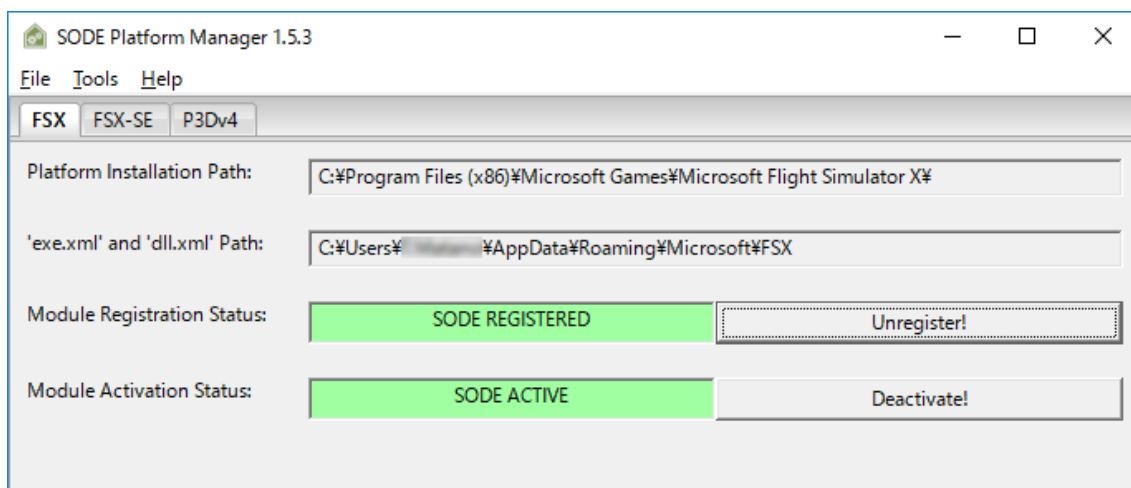
SODE をインストールが終わると、SODE Platform Manager が表示されます。

(自動で表示されない場合はスタートメニュー→SimObject Display Engine→Start Platform Manager をクリックして起動してください)



ここで SODE の Register・Activate が必要になります。

「Register!」のボタンをクリックすると下のように REGISTERED・ACTIVE 状態になり SODE が使えるようになります。



複数プラットフォームで使用する場合は、上のタブで使用するプラットフォームを選択して同様に Register・Activate を行ってください。

## 5. アンインストール方法

### 5.1 ZIP 版

まず、FSSA\_KOMATSU\_RJNK をシーナリーライブラリから削除してください。

次に以下のファイル・フォルダを削除してください。

FSX フォルダ¥Addon Scenery¥FSSA\_KOMATSU\_RJNK (フォルダ)

C:\ProgramData\12bPilot\SODE\SimObjects\FSSA\_RJNK (フォルダ)

C:\ProgramData\12bPilot\SODE\xml\FSSA\_RJNK\_SODE.xml (ファイル)

FSX フォルダ¥Effects¥内の fx\_FSSA\_Approachlight.fx、fx\_FSSA\_Apron\_Light\_Bloom.fx、fx\_FSSA\_Apron\_Light\_Bloom\_ctrl.fx、fx\_FSSA\_RailFlash\_steady.fx、fx\_FSSA\_Apron\_Light\_DL.fx、fx\_FSSA\_Apron\_Light\_DL\_ctrl.fx の 6 ファイル

(fx\_FSSA\_Apron\_Light\_DL.fx、fx\_FSSA\_Apron\_Light\_DL\_ctrl.fx は Dynamic Lighting をインストールしていない場合は存在しません)

FSX フォルダ¥Effects¥texture¥fx\_FSSA\_Apron\_Light\_Bloom.bmp (ファイル)

### 5.2 インストーラー版

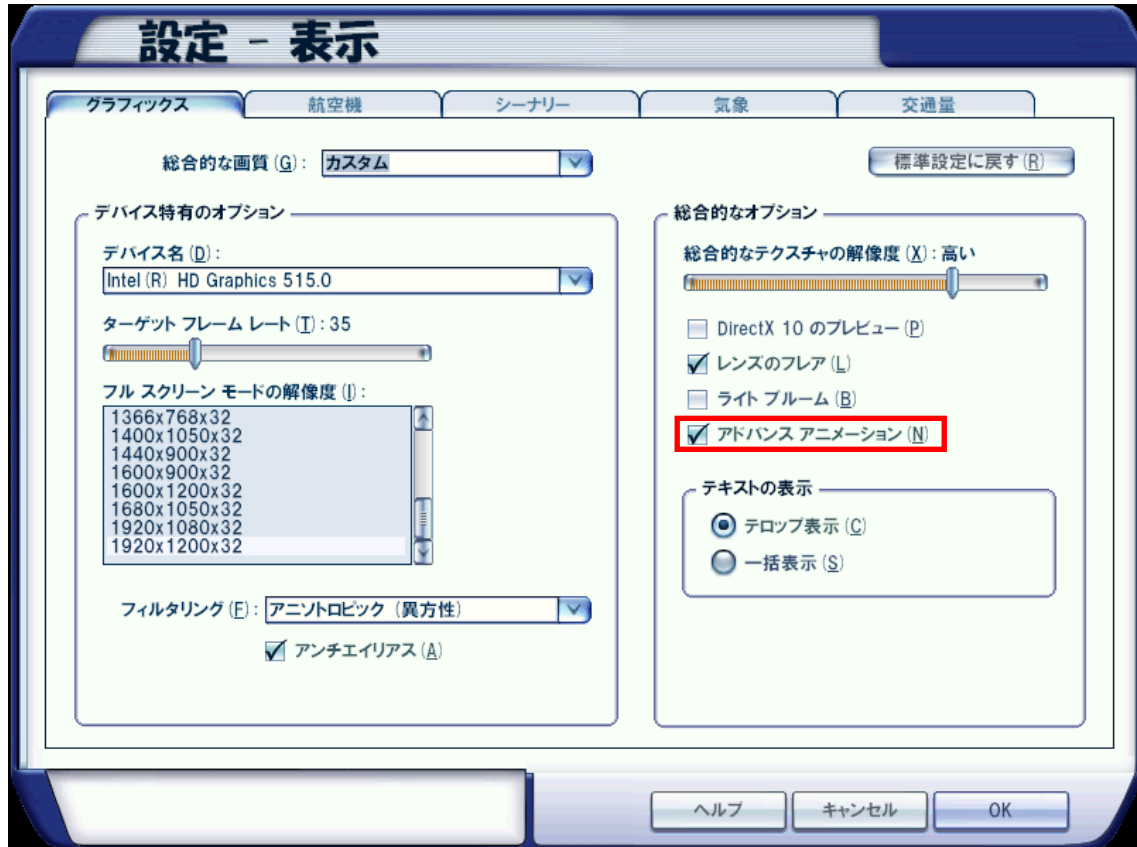
インストーラー版でインストールした場合、アンインストールはコントロールパネルのプログラムと機能からアンインストーラーを実行すればアンインストールが完了します。

必要に応じて SODE のアンインストーラーも実行してください。

## 6. FSX の設定について

FSX のグラフィックの設定でアドバンスアニメーションが有効になっていないと SODE のオブジェクトやボーディングブリッジに不具合が生じます。

アドバンスアニメーションは必ずチェックを入れるようにしてください。



なお、このシーナリーは、FSX のシーナリーの複雑さの設定が「標準」(NORMAL)ですべてのオブジェクトが表示されます。

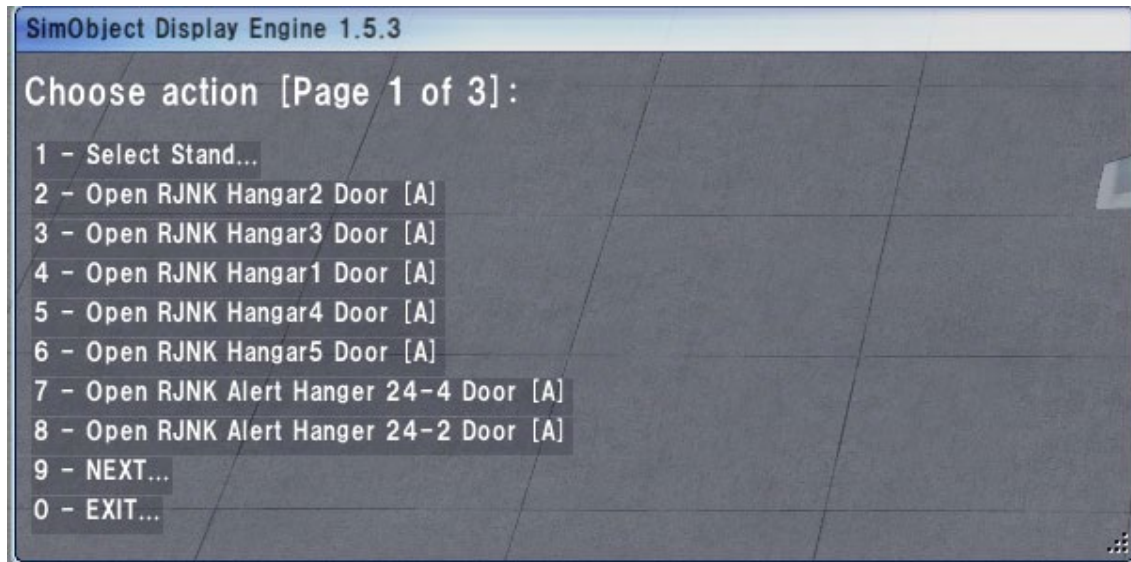
このため、「非常に簡素」～「標準」の間の設定では、設定に応じて建物などの複雑さが変化しますが、「標準」以上の設定では変化しません。

結構軽いシーナリーになりましたので、あえてこのような設定にしています。

## 7. SODE オブジェクトの操作

### 7.1 SODE テキストメニュー

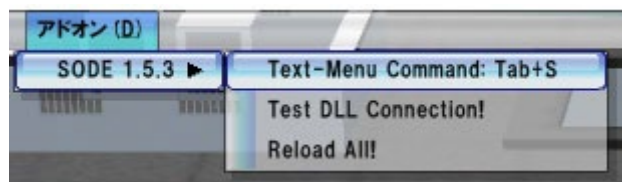
Tab+S キーを押すと以下のような SODE のテキストメニューが開きます。



このメニューから SODE オブジェクト操作を行います。

なお、PMDG 機では Tab キーを押しながらのキー操作は CDU の入力になるため、Tab+S キーで SODE のテキストメニューが開きません。

その際は、FSX のメニューから、アドオン→SODE X.X.X→ Text-Menu Command: Tab+S をクリックするとテキストメニューを開くことができます。



### 7.2 ボーディングブリッジ

ボーディングブリッジは Ctrl+J キーでは動作しません。

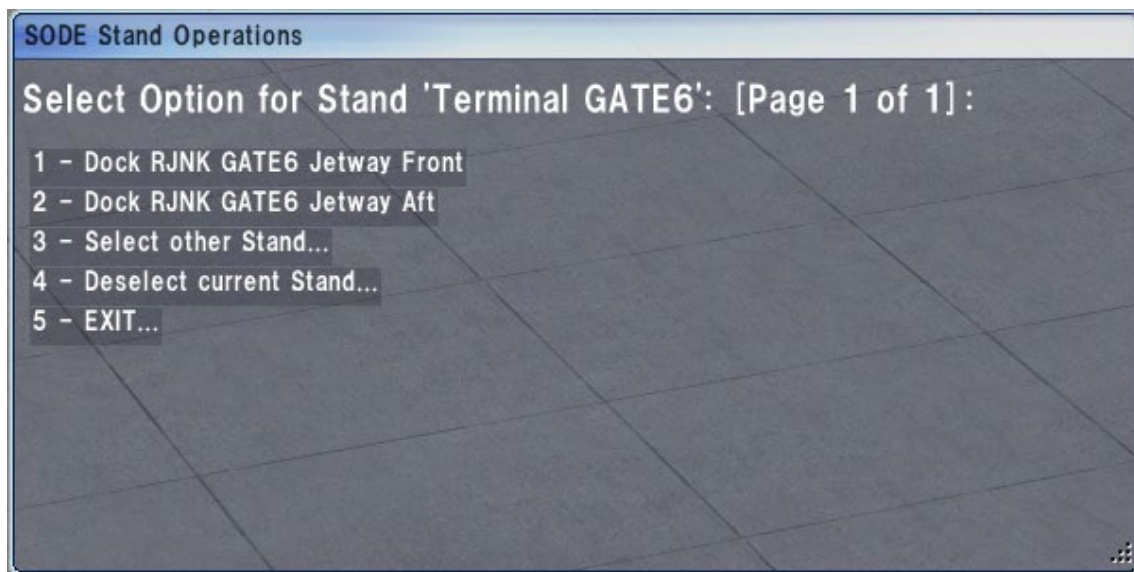
SODE のテキストメニューから操作する必要があります。

まず、SODE のテキストメニューから駐機しているゲートを選択します。

Select Stand... → Terminal をクリックするとゲートの一覧が表示されますので、目的のゲートを選択します。

すると、以下のようなゲートのオプションが表示されますので、Dock RJNK GATEX Jetway を選択するとボーディングブリッジが接続されます。





複数の出入り口がある機体では Dock Jetway を選択した後に、出入り口の選択画面が表示されますので、接続する場所を選択してください。

上の画像の GATE6 の場合、Front と Aft の 2 つのボーディングブリッジがありますが、両方のボーディングブリッジが操作可能です。

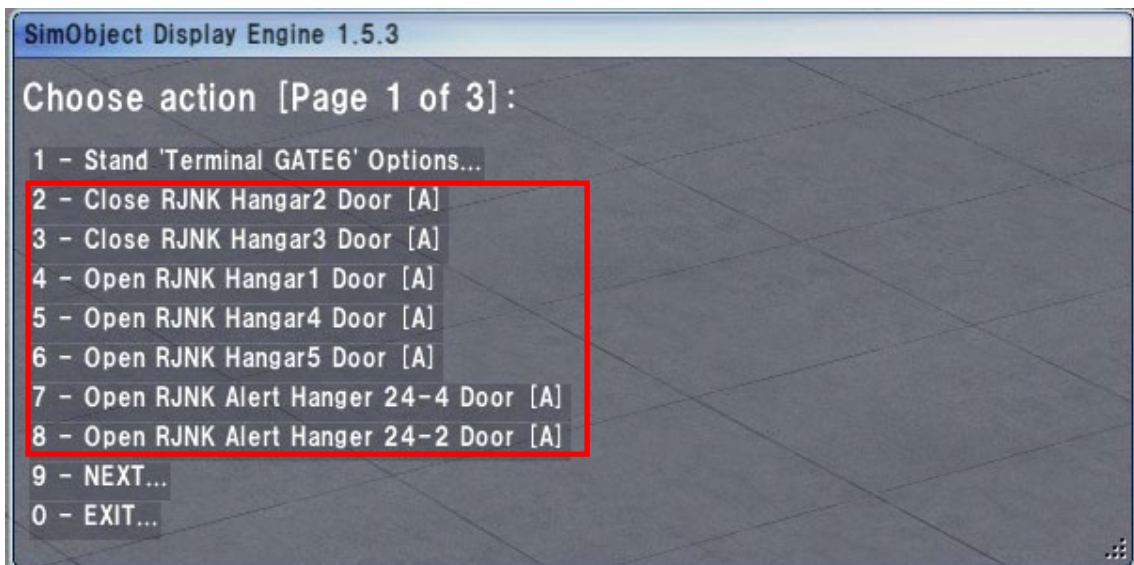
複数の出入り口がある機体では 2 つのブリッジを接続することが可能です。

接続を解除する場合は SODE のテキストメニューから Undock RJNK GATEX Jetway を選択してください。

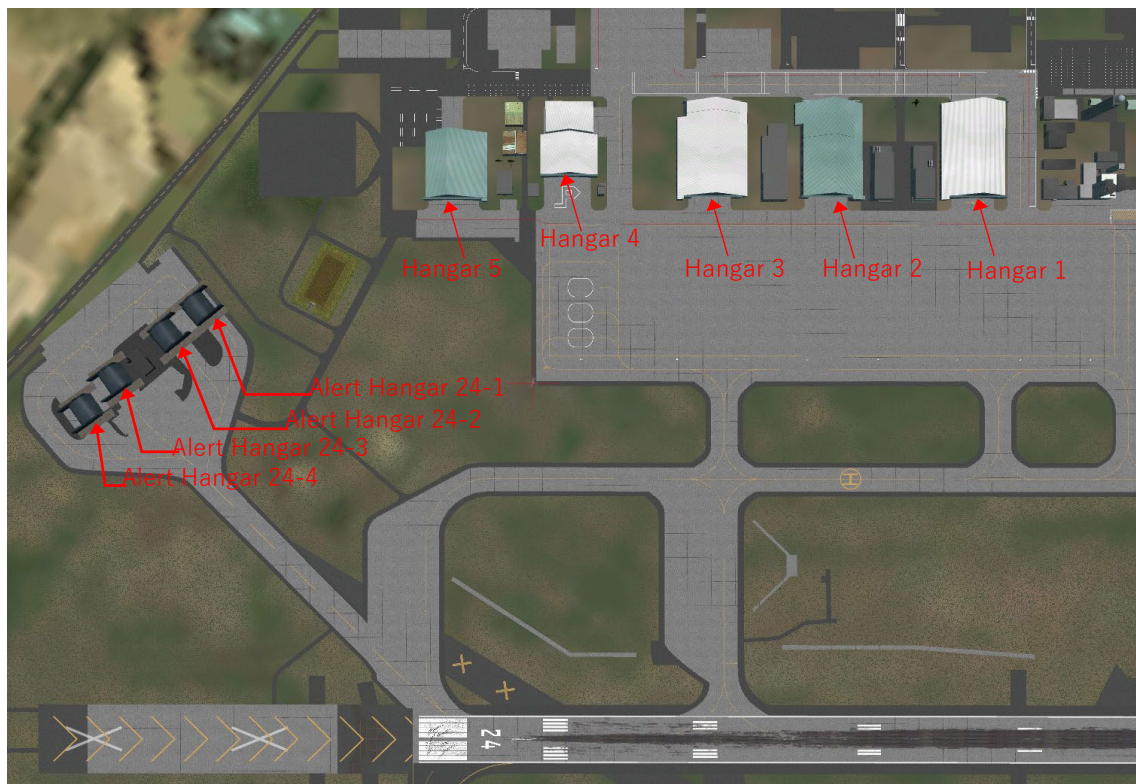
### 7.3 格納庫扉

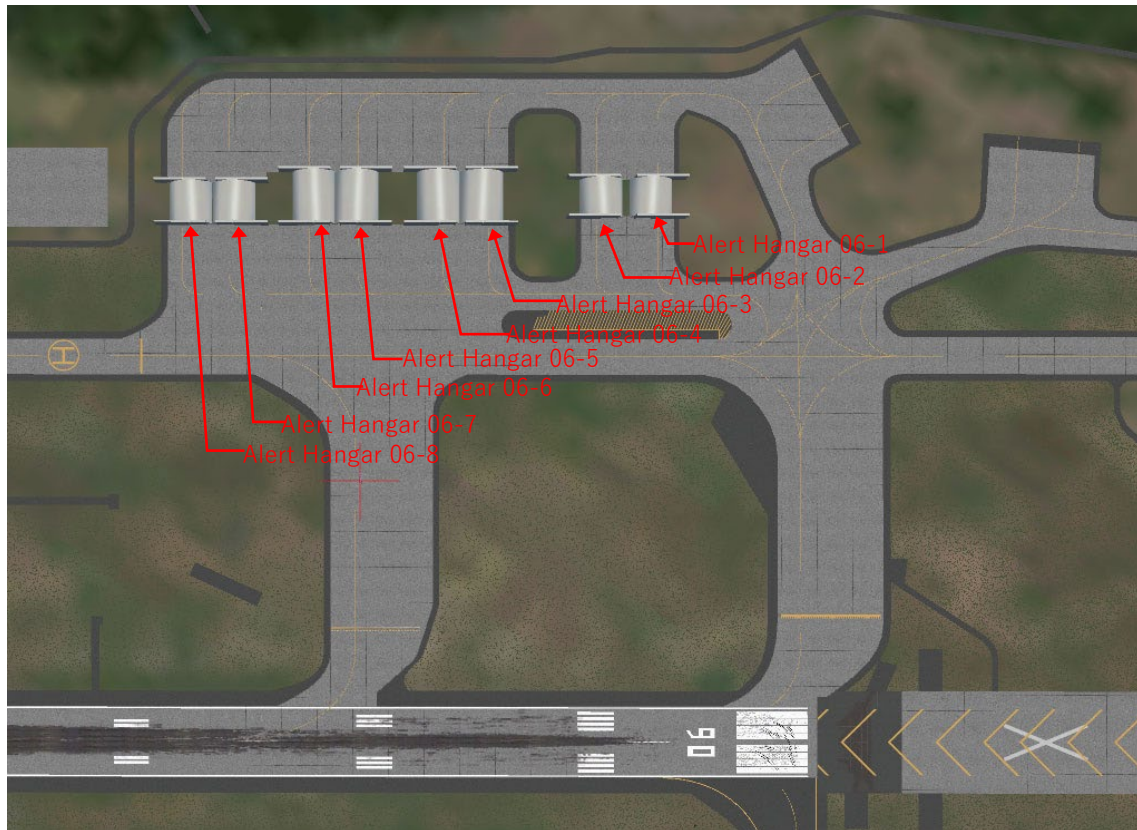
格納庫の扉は開閉可能です。

SODE のテキストメニューから、Open/Close RJNK HangarX Door を選択することで開閉します。



操作可能な格納庫の配置は以下のようになっています。





## 8. 3D grass について

立体的な草の表現である 3D grass は特に P3D で使用した場合にフレームレートの低下を引き起こすことがわかっています。

Dynbamic Lighting を使用した場合はさらに深刻なフレームレートの低下を引き起こす可能性があります。

フレームレートの低下が気になる場合は

「FSX/P3D フォルダ¥Addon Scenery¥FSSA\_KOMATSU\_RJNK¥scenery」フォルダにあるファイル「3Dgrass.bgl」を削除するか、拡張子を変更してください。

## 9. 更新履歴

2017/07/06 Ver.1.00 公開

2018/12/24 Ver.1.01 公開 更新内容は下記の通り

- ・滑走路照明のタイプが誤っていたため正しいタイプに修正  
(センターラインおよび接地帯はライトなし)
- ・P3D で霧の条件下での滑走路照明のちらつきを解消
- ・基地側エプロンにパーキングを追加設置



- ・テクスチャの割り当てが誤っているオブジェクトがあったため修正
- ・P3D v4 でエプロンの照明が正しく表示されなくなっていた問題を修正
- ・P3D v4 向けに Dynamic Lighting によるエプロンの照明を導入
- ・吹き流しを秋田空港で導入したタイプにアップデート
- ・SODE オブジェクトの高度の指定を AGL から絶対高度に変更
- ・インストーラー版に同梱の SODE を 1.6.4 にアップデート

2018/12/24 Ver.1.02 公開 更新内容は下記の通り

- ・1.01 のアップデートで P3D で PAPI が表示されなくなっていた問題を修正
- ・Jetway のガラスの透明度を調整

2020/04/28 Ver.1.10 公開 更新内容は下記の通り

- ・P3D v4・v5 で他の空港からの到着時に Dynamic Lighting やエプロン照明のエフェクトが表示されない問題を修正

※P3D v5 向けのカスタマイズは行っていないですが、P3D v5 でも問題のないことを確認しています。

2020/05/15 Ver.1.11 公開 更新内容は下記の通り

- ・P3D v5 で一部デフォルトのオブジェクトが表示されていた問題を修正
- ・インストーラーの仕様を変更（インストーラー版のみ）
- ・インストーラー版に付属の SODE を 1.7.0 に更新（インストーラー版のみ）

## 10. 使用条件、著作権などについて

本シーナリーは無償にて自由にご使用いただけますが、著作権は FS シーナリー工房が保有しております。

ホームページへの転載や二次配布は原則禁止します。

FS シーナリー工房ホームページ：<https://fsscenery.net/>

## 11. 保証

本シーナリーを使用した結果生じた損害については一切保証いたしませんので、あらかじめご了承ください。