

Part-1

Simulation (シミュレーション) メニュー

このパートでは、**RF9.5**シミュレータを使用する上で、飛行特性の変更や、グラフィック環境、サウンド環境などの基本的な設定と、ユーザーの作成したデータの管理などをする、**Simulation** (シミュレーション) メニューを説明します。**"Select Controller"** (コントローラを選択と設定) の内容は、**RF9.5**に付属のセットアップマニュアルをお読みください。

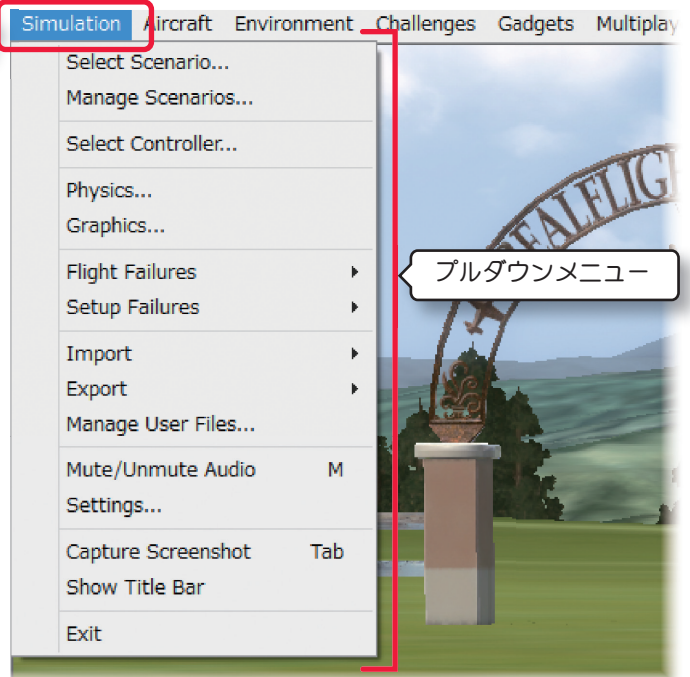
● Simulation メニュー

"Simulation プルダウンメニュー"	I-2
"Select Scenario..."	I-3
"Manage Scenarios..."	I-3
"Select Controller"	コントローラを選択と設定 製品セットアップマニュアル
"Graphics..."	グラフィックの設定 I-7
"Physics..."	飛行難易度の設定 I-8
"Flight Failures" / "Setup Failures" フライト・トラブル / セッティング・トラブル	I-9
"Import" / "Export"	ユーザーデータの取り込み / ユーザーデータの出力 I-12
"Import" (ユーザーデータの取り込み)	I-13
"Export" (ユーザーデータの出力)	I-16
"Manage User Files..."	ユーザーデータの管理 I-18
"Settings"	基本環境設定メニュー I-20
Audio (サウンド設定)	I-21
Camera (シミュレーション画面の視野設定)	I-23
Challenges (Challenges のベストスコアのゴースト表示)	I-24
Console (メッセージ表示設定)	I-24
Controller (コントローラスティックのデッドバンド調整)	I-26
Heads-Up Display (Heads-Up Display の色の設定)	I-26
Graphics (グラフィック表示の設定)	I-27
Language (表示言語設定)	I-29
Safety Alerts (Safety Alert の表示 / 非表示の設定)	I-30
Multiplayer (マルチプレイヤー・セッションに関する設定)	I-30
Physics (機体の動作演算処理 / オトリセット / 単位設定)	I-31
Rewind (巻き戻しに関する設定)	I-32
Wind (風向き、風速などの設定)	I-33
Virtual Reality (VR ゴーグルに関する設定)	I-33
"Show Title Bar"	タイトルバーを表示する I-34
"Mute/ Unmute Audio"	シミュレーションの音の ON/OFF I-34
"Capture Screenshot"	画面の取り込む I-35
"Exit"	プログラムの終了 I-35

Simulation プルダウンメニュー

メニューバーの "Simulation" をクリックすると、図のようにプルダウンメニューが表示されます。

メニューバーの "Simulation" をクリック



"Select Scenario..." シナリオの選択

クイックメニューの **Select Scenario** メニューを表示することができます。(製品に付属のセットアップマニュアル **P44** 参照)

"Manage Scenarios..." シナリオデータの管理

自分でシナリオが作成できます。また、シナリオデータを管理するオプション機能です。

"Select Controller" コントローラの選択と設定

コントローラの選択と各設定のメニューです。(製品に付属のセットアップマニュアル **P30 ~ 37** 参照)

"Physics..." 飛行難易度の設定

動作スピードを遅くしたり、機体の失速を抑えたりして操縦を易くできます。

"Graphics..." グラフィックの設定

全体のグラフィッククオリティの設定ができる、スライドバーを表示します。

"Flight Failures"/"Setup Failures" トラブルのシミュレーション

トラブルのシミュレーション、トラブルのケースと、その発生頻度を選択できます。

"Import" ユーザーデータの取り込みメニュー

ユーザー作成の機体、機体カラーや飛行サイトの各データを取り込むメニューです。

"Export" ユーザーデータの出力メニュー

ユーザー作成の機体、機体カラーや飛行サイトの各データを出力するメニューです。

"Manage User Files..." ユーザーデータの管理メニュー

ユーザー作成の機体、機体カラーや飛行サイトの各データや、レコーディングを管理するメニューです。

"Mute/ Unmute Audio" シミュレーションの音の ON/OFF

シミュレーションの音を **ON/OFF** します。

"Settings..." 基本環境設定メニュー

カメラモード、グラフィック、サウンド等のシミュレーション全体の環境設定メニューです。

"Capture Screenshot" 画面の取り込み

画面表示されているシーンを画像ファイルとして保存できます。

"Show Title Bar" タイトルバーを表示する

Windows の画面上部タイトルバーを表示したり隠したりするメニューです。

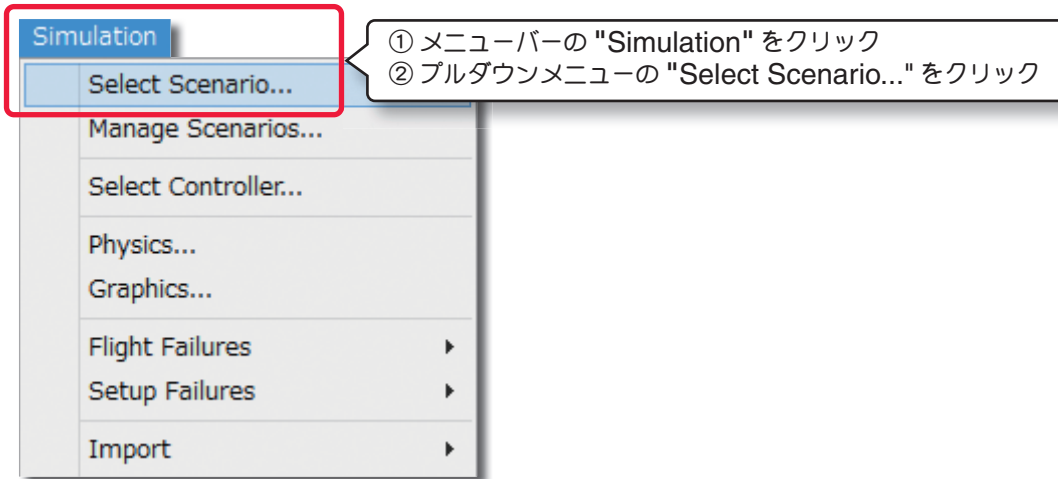
"Exit" プログラムの終了

この "Exit" をクリックするとプログラムが終了します。

シナリオの選択 "Select Scenario..."

このシナリオメニューは、飛行サイトと機体の組み合わせリストです。

メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューから "**Select Scenario...**" をクリックしてリスト画面を表示します。マウスで表示するクイックメニューと同じです。詳しくは製品に付属のセットアップマニュアル **P43 ~ 44** を参照してください。

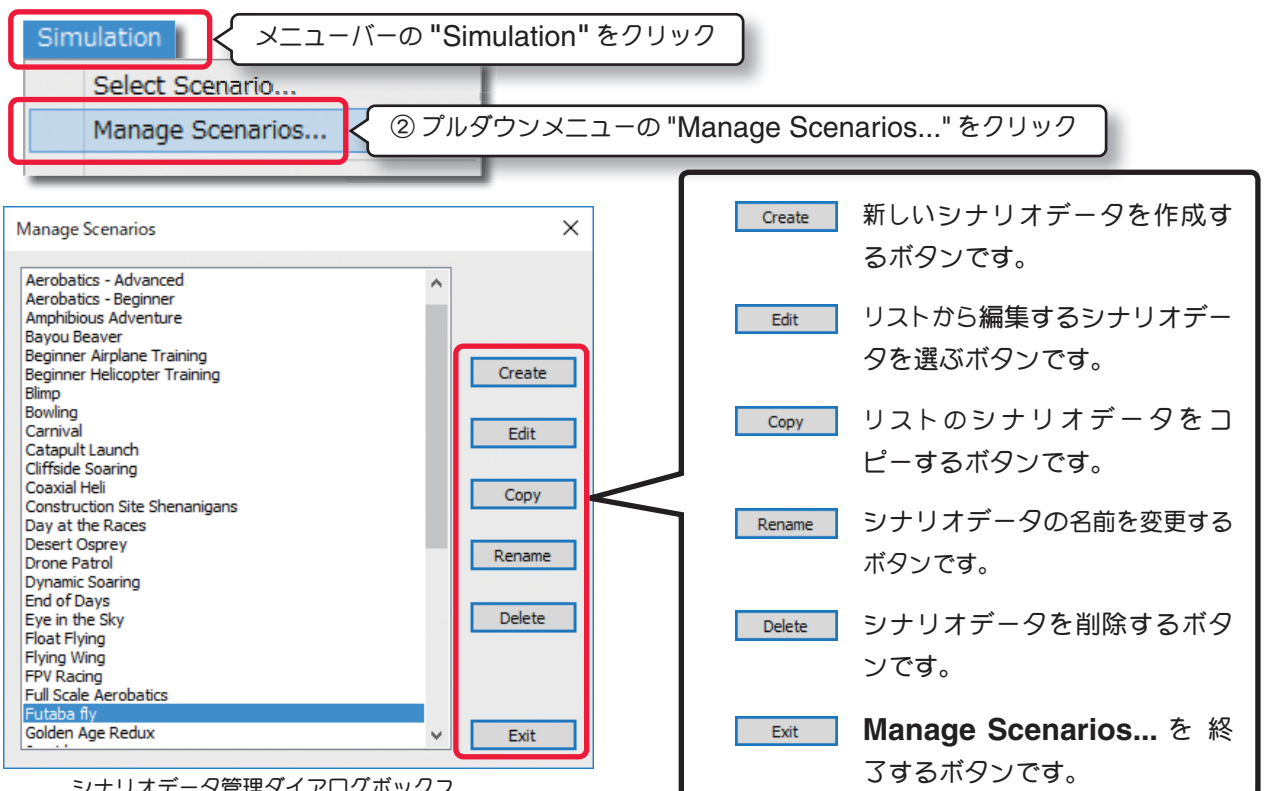


目次へ

シナリオデータの管理 "Manage Scenarios..."

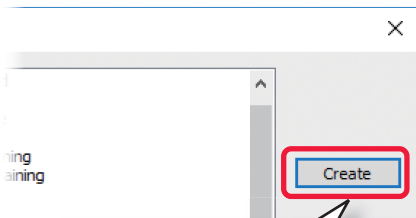
シナリオデータを自分で作成し、管理する機能です。この機能はシナリオデータのコピーを作成して編集したり、新規に一から作成したりすることもできます。また、作成したシナリオデータの名前の変更、コピーや作成したシナリオデータの削除ができます。

メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューに表示された "**Manage Scenarios...**" をクリックすると、シナリオデータ管理ダイアログボックスが表示されます。



新しいシナリオデータの作成 Create ボタン

このボタンで、新しいシナリオデータを作成します。 Create ボタンをクリックすると、シナリオデータ作成 (Untitled Scenario) ダイアログボックスが表示されます。以下の手順で新しいシナリオデータを作成します。

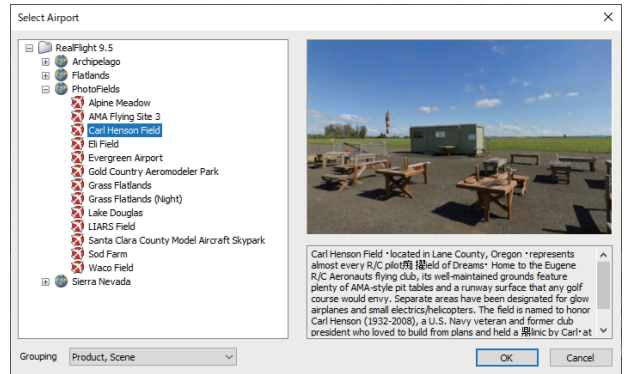


① Create ボタンをクリック

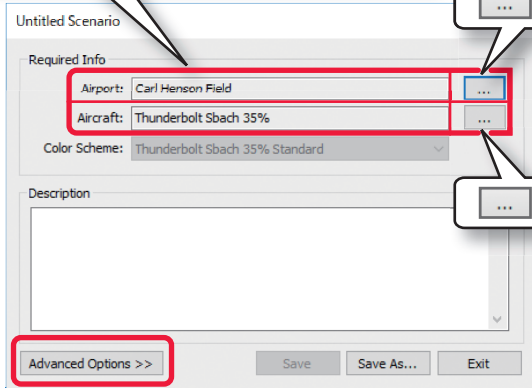


② 登録する飛行サイトと機体を選ぶ

Airport : 飛行サイト
Aircraft : 機体



Select Airport ダイアログボックス

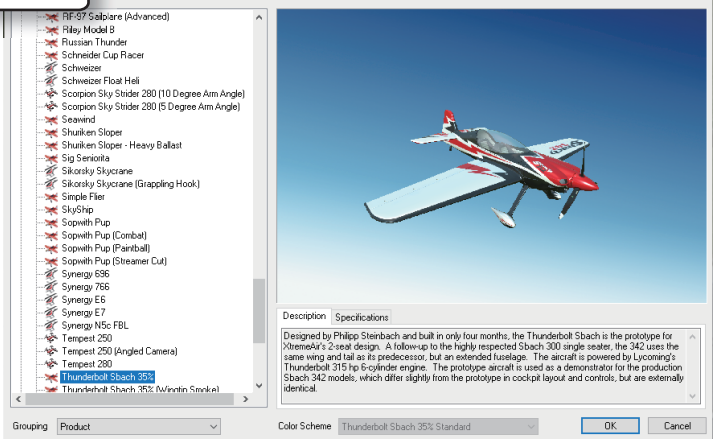


... をクリック

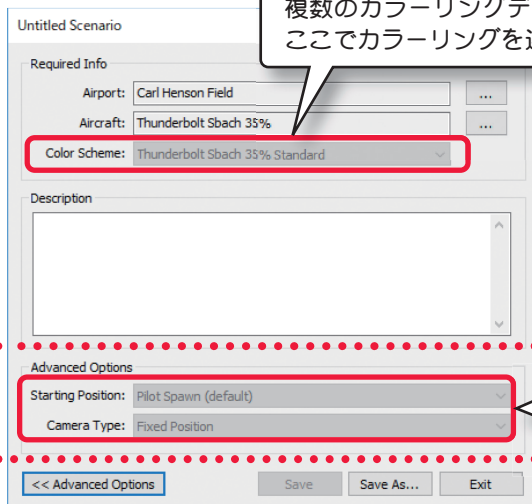
... をクリック

シナリオデータ作成ダイアログボックス

③ Advanced Options >> ボタンをクリック
オプションの項目が表示される。



Select Aircraft ダイアログボックス



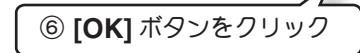
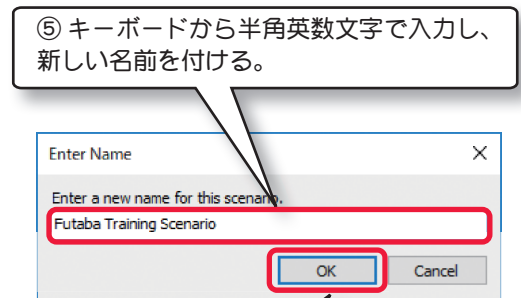
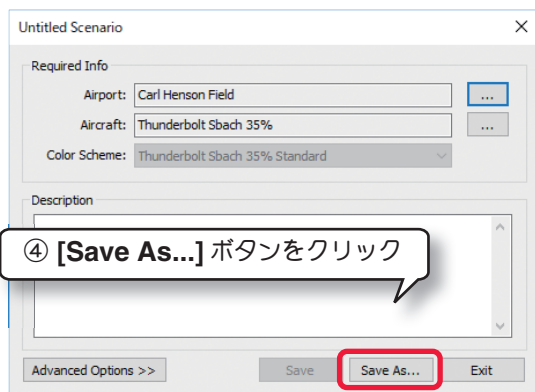
複数のカラーリングデータを持っている機体は、
ここでカラーリングを選べる。

飛行サイトによって、スタート場所と
パイロットポジションが選べる。

1-Simulation (シミュレーション) メニュー

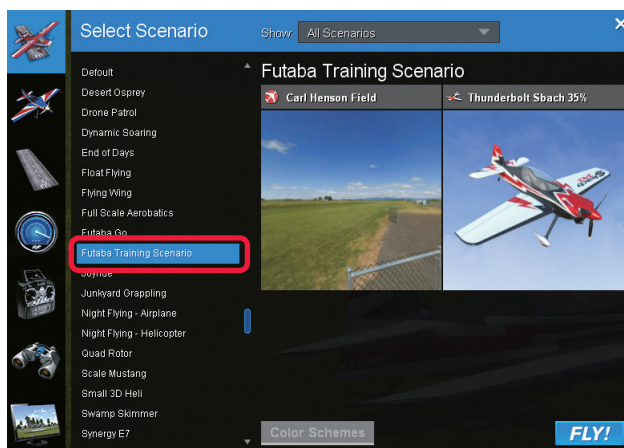
作成したシナリオデータを保存します。

[Save As...] ボタンをクリックすると、Enter Name ダイアログボックスが表示されますので、新しい名前を入力して [OK] ボタンをクリックします。

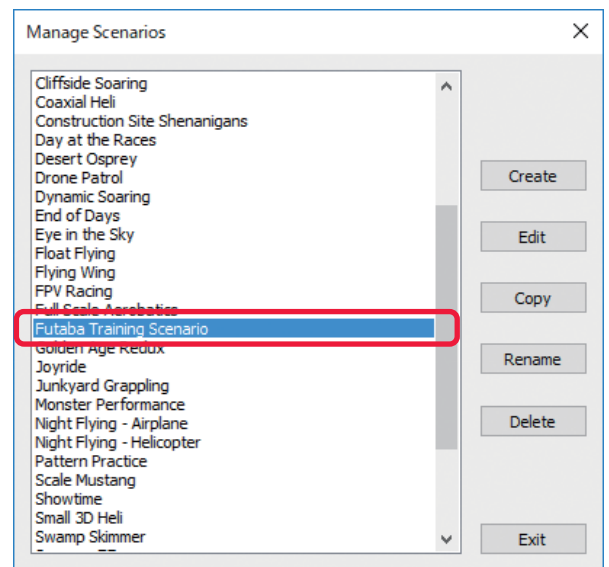


Enter Name ダイアログボックス

新しく作成したシナリオデータは、シナリオを選ぶ **Select Scenario** メニューのリストと、シナリオデータ管理ダイアログボックスに登録されます。

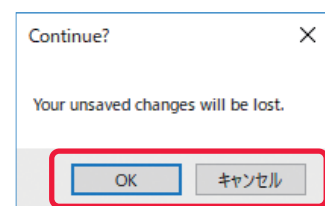
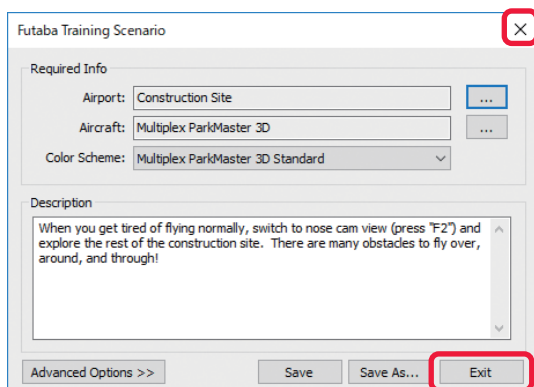


Select Scenario



シナリオデータ管理ダイアログボックス

作成が完了したら [Exit] ボタンまたは、閉じるボタンで画面を閉じます。作成したシナリオデータを保存していないと、Continue? のメッセージボックスが表示されます。保存しないで終了する場合は [OK] ボタンで画面を閉じます。保存する場合は [キャンセル] ボタンをクリックして [Save As...] ボタンで名前を付けて保存します。

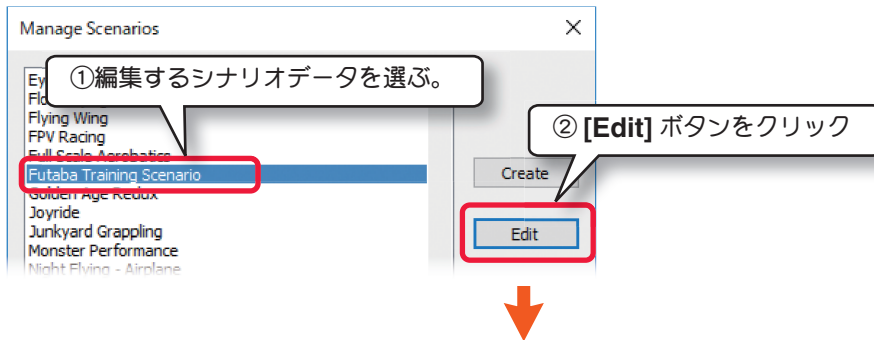


保存しない場合は [OK] ボタンをクリックし保存する場合は [キャンセル] ボタンをクリックする。

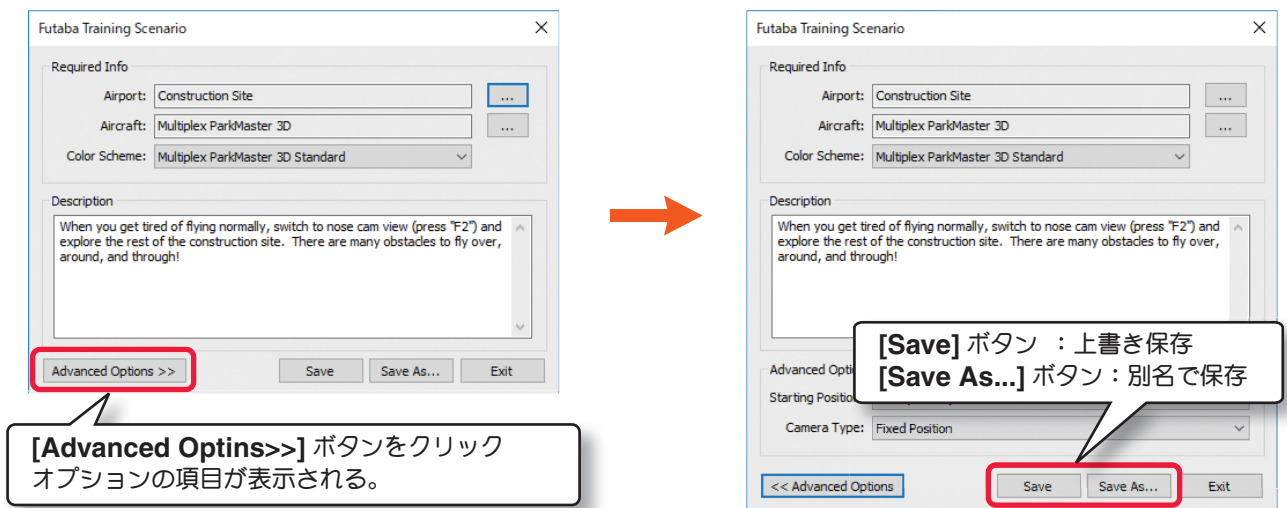
シナリオデータの編集 Edit ボタン

このボタンで、シナリオデータの編集をします。リストから編集するシナリオデータを選び、Edit ボタンをクリックすると、シナリオデータ編集ダイアログボックスが表示されます。

シナリオデータに登録する機体と飛行サイトの選び方は「新しいシナリオデータを作成」と同じですので、それを参考に編集します。



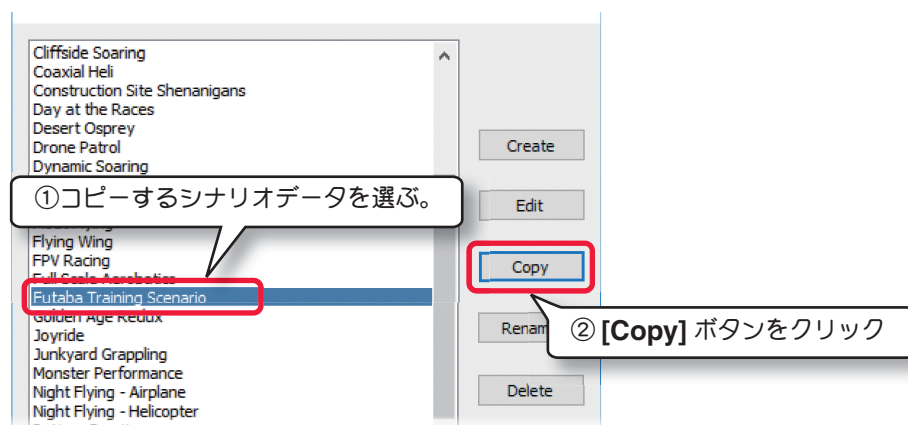
作成したシナリオデータを保存します。[Save] または [Save As...] ボタンをクリックします。[Save] ボタンが使用できるのは、ユーザーが作成または、コピーしたシナリオデータのみです。



Continue? のメッセージボックスが表示された場合は、ページ I-5 を参照してください。

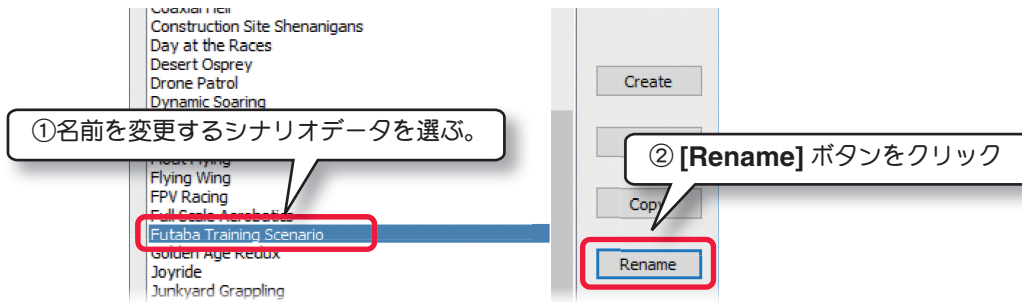
シナリオデータのコピーを作成して編集 Copy ボタン

このボタンで、シナリオデータのコピーを作成して編集をします。リストからコピーするシナリオデータを選び、Copy ボタンをクリックすると、**Enter Name** ダイアログボックスが表示されますので、新しい名前を入力して [OK] ボタンをクリックします。(ページ I-5 を参照) コピーしたシナリオデータに登録する機体と飛行サイトの選び方は「新しいシナリオデータを作成」と同じですので、それを参考に編集します。



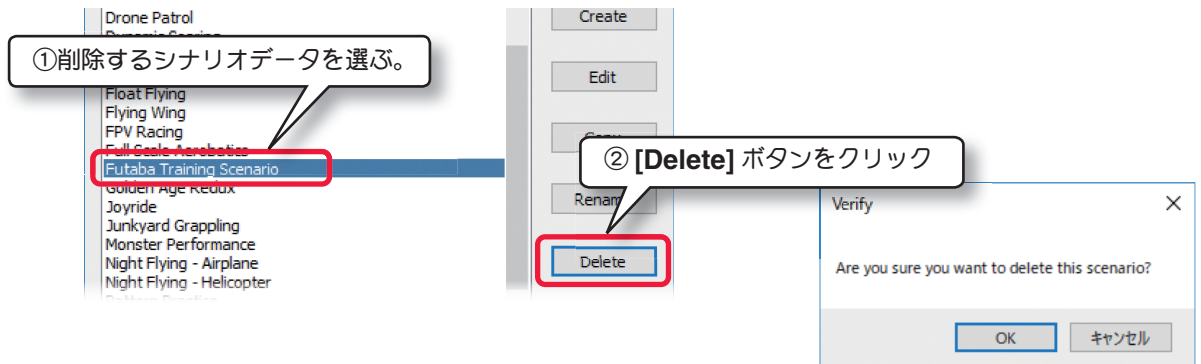
作成したシナリオデータの名前を変更 **Rename** ボタン

このボタンで、作成したシナリオデータの名前を変更します。リストから名前を変更するシナリオデータを選び、**Rename** ボタンをクリックすると、**Enter Name** ダイアログボックスが表示されますので、新しい名前を入力して **[OK]** ボタンをクリックします。(ページ I-5 を参照)



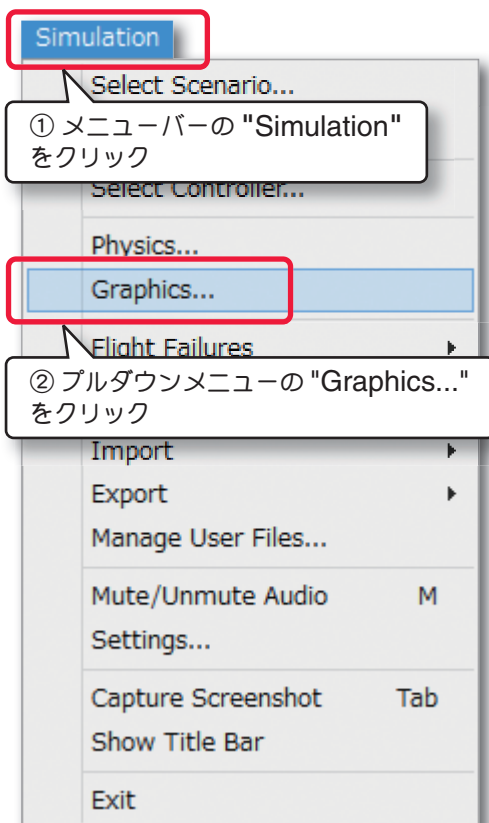
作成したシナリオデータの削除 **Delete** ボタン

このボタンで、作成したシナリオデータを削除します。リストから削除するシナリオデータを選び、**Delete** ボタンをクリックすると、下図の **Verify** のメッセージボックスが表示されます。削除する場合は **[OK]** ボタンで削除します。



[目次へ](#)

グラフィックの設定 "Graphics..."



このメニューは、スライダーで簡単に表示全体のグラフィッククオリティを調整できます。

メニューバーの **"Simulation"** をクリックすると、プルダウンメニューが表示されます。プルダウンメニューに表示された **"Graphics ..."** をクリックして **Graphics Quality Settings** 画面を表示します。詳しくは製品に付属のセットアップマニュアル **P50** を参照してください。

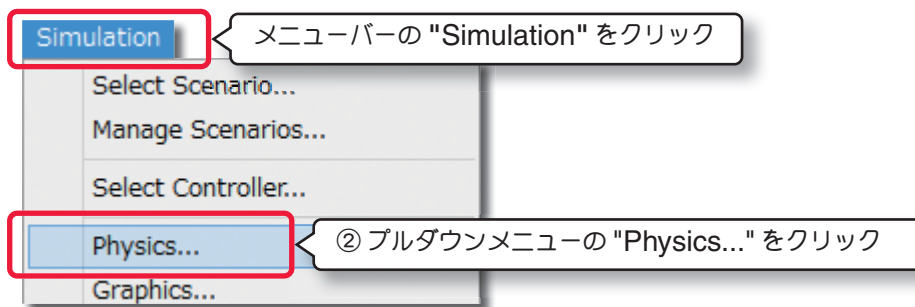
Highest ⇒ **High** ⇒ **Medium** ⇒ **Low** と設定を下げるほど表示クオリティが下がりますが描画速度が改善されます。ページ I-26 で説明する **Settings** の **Graphics Quality** で個々にクオリティを設定した場合は、自動的にスライダー位置が **CUSTOM** になります。

[目次へ](#)

飛行特性の設定 "Physics..."

機体をコントロールする難易度を設定するメニューです。

メニューバーの "Simulation" をクリックして、プルダウンメニューから "Physics..." をクリックして設定画面を表示します。



レベルの設定 "Difficulty"

Difficulty 画面にはレベルの選択項目として、**Beginner, Intermediate, Realistic** と **Custom** のがあります。

Realistic ⇒ **Intermediate** ⇒ **Beginner** の順に、シミュレーションの動作スピードが遅くなり、機体の失速を抑えるため操縦がやさしくなります。**Beginner, Intermediate, Realistic** をクリックして選択します。初期設定の **Realistic** が実際の感覚に一番近いレベルです。**Custom** のレベルは、ここでは選択できません。次に説明する **Custom** 画面で設定を変更すると自動的に

Custom が選択されます。**Custom** の状態で **Beginner, Intermediate, Realistic** のいずれかを選択すると、**Custom** の設定はリセットされます。必要に応じて、再度 **Custom** 画面で設定を変更します。**Realistic** 以外が設定されている場合、シミュレーションの起動時に **Difficulty** 画面が表示されますので **X** をクリックして閉じてください。



カスタム設定 "Custom"

Custom タブをクリックして **Custom** 画面を表示すると、各設定が変更できます。

- **PHYSICS SPEED:** (スライダーをマウスで移動)
シミュレーションの動作スピードの調整、数値が低いほど遅くなる。
- **FLIGHT MODEL:** (スライダーをマウスで移動)
機体の失速を調整、EASY 方向で、より失速を抑える。
- **AUTOPILOT ASSIST:** (スライダーをマウスで移動)
飛行安定装置の感度を調整、NONE 方向で感度が低くなる。
- **UNLIMITED FUEL:** (左のランプをマウスでクリック)
燃料切れによる飛行時間の制限を有効にするか無効にするかを設定します。クリックしてランプを ON にすると、機体は燃料切れによる飛行時間の制限を受けずに飛び続ける。

このタブをクリックして Difficulty 画面に移動する。

トラブルシミュレーション "Flight Failures"/"Setup Failures"

本ソフトには、**Flight Failures** と **Setup Failures** の2種類のトラブルをシミュレーションする機能があります。

"Flight Failures" フライト・トラブル -----飛行中に発生する可能性があるトラブル

"Setup Failures" セッティング・トラブル -----飛行前に確認できるトラブル

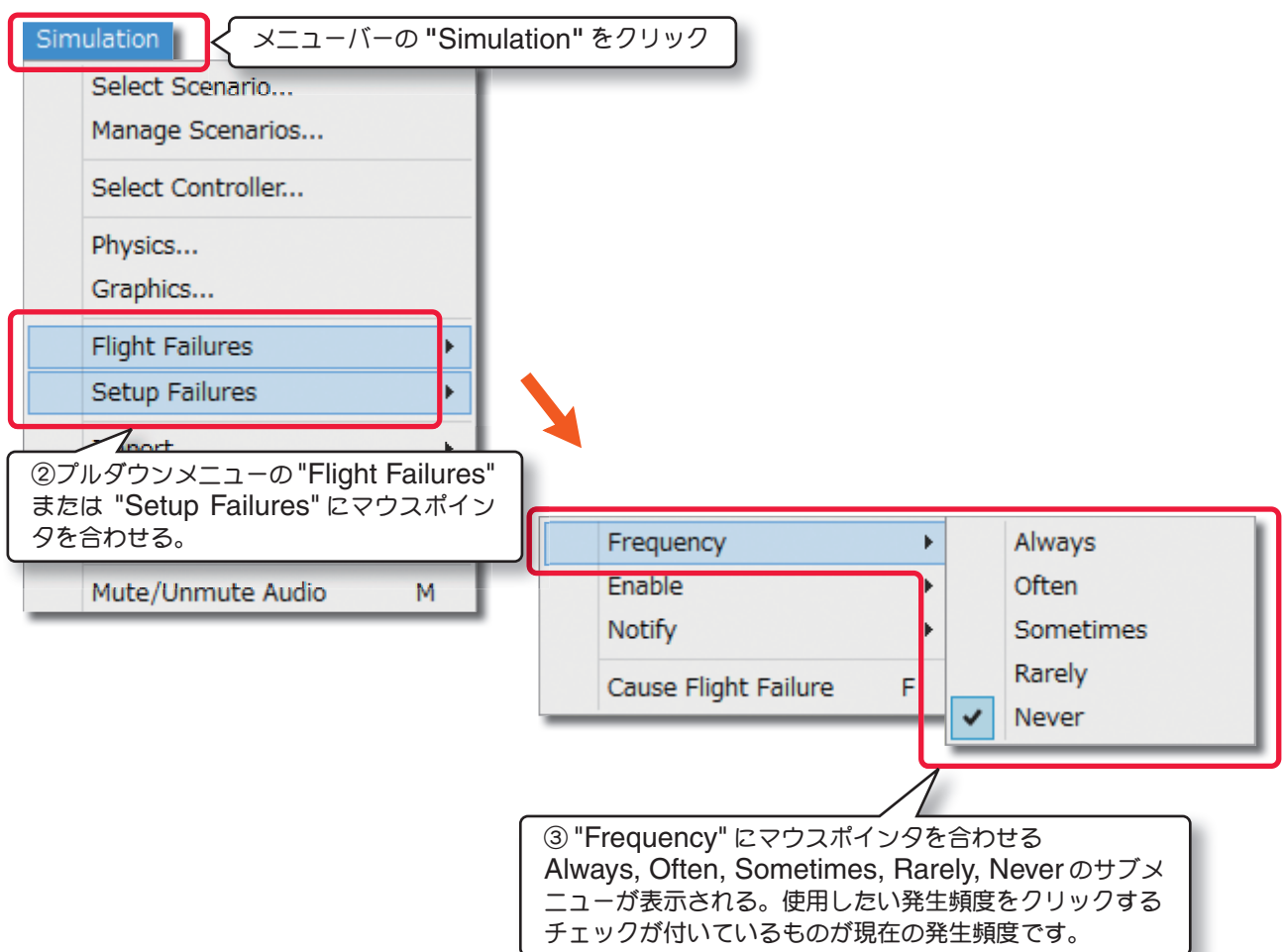
トラブルの発生頻度 "Frequency"

トラブルの発生頻度を定めることができます。**Flight Failures** と **Setup Failures** で設定方法は同じです。

メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューから "**Flight Failures**" または **Setup Failures** の "**Frequency**" にマウスポインタを合わせます。表示されたサブメニューの中から発生頻度を選びクリックしてトラブルの発生頻度を決めます。

Always ⇒ **Often** ⇒ **Sometimes** ⇒ **Rarely** ⇒ **Never** の順に発生頻度が下がります。

Always は毎回の飛行ごとにトラブルを発生して、**Never** はまったくトラブルが発生しません。



発生させるフライトトラブルを選ぶ "Enable"

このメニューで発生させるトラブルを選ぶことができます。

メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューから "**Flight Failures**" または **Setup Failures** の "**Enable**" にマウスポインタを合わせます。表示されたサブメニューからフライトトラブルを選びます。**All** はすべての中からランダムに発生し、**None** はトラブルが選ばれていない状態です。**Flight Failures** と **Setup Failures** で設定方法は同じですが、発生するトラブルは異なります。

Flight Failures

● Kill Engine

飛行中にエンジンストップします。

- ①メニューバーの "Simulation" をクリック
- ②プルダウンメニューの "Flight Failures" → "Enable" にマウスポインタを合わせる。

● Kill Tail Rotor

ヘリコプターのテールローターの回転が止まるトラブル。

● Radio Interference (FM)

FM レシーバーが、断続的な混信を受けてサーボ等が不安定に動作します。

● Radio Lockout (PCM)

PCM レシーバーが、断続的に電波を受けにくい状態になりホールドします。

● Radio Range

パイロットと機体の間の距離に比例して、電波が届き難くなる状態です。

● Servo Stuck

サーボが故障、またはリード線が抜けてサーボが動かなくなります。

● Structural Integrity

機体が空中分解します。



- ③トラブルがサブメニューで表示されるので、再現したいトラブルをクリックする。チェックが付いているものが選ばれているトラブルになる。

Setup Failures

● Swaped Channel

不注意に 2 つのチャンネルでサーボの接続を間違えてしまった状態。

● Reversed Channel

チャンネルのうちの 1 つが逆方向に動作する。

● Reversed Servo

間違ったりリバース設定で、サーボの 1 つの動作方向が逆になっている状態です。

● Servo Trim

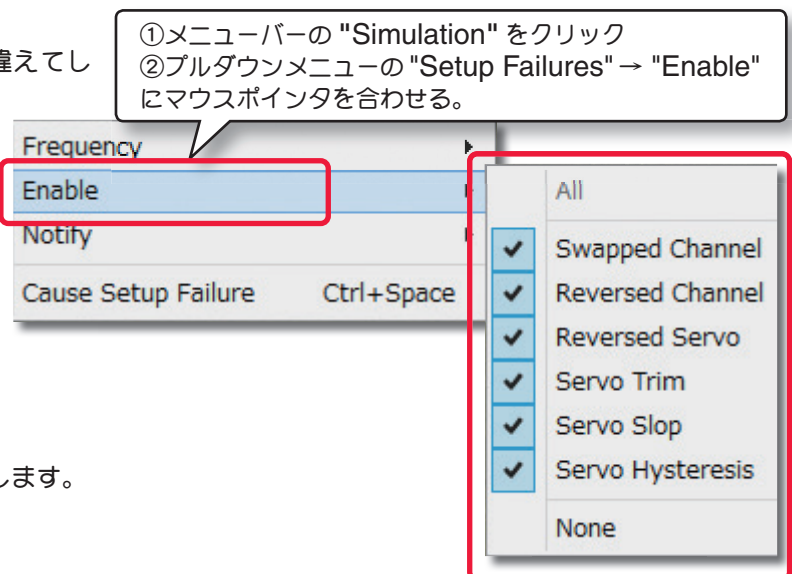
サーボが故障して、ニュートラルが不安定に変化します。

● Servo Slop

サーボリンクageに不具合があり、舵がスティック操作に対して正確に動作しません。

● Servo Hysteresis

サーボが故障して、スティック操作に対して時間差が出ます。



- ①メニューバーの "Simulation" をクリック
- ②プルダウンメニューの "Setup Failures" → "Enable" にマウスポインタを合わせる。

- ③トラブルがサブメニューで表示されるので、再現したいトラブルをクリックする。チェックが付いているものが選ばれているトラブルになる。

トラブルのメッセージ表示 "Notify"

トラブルのメッセージ表示のタイミングを設定します。**Flight Failures**と**Setup Failures**では内容が異なります。メニューバーの**"Simulation"**をクリックして、プルダウンメニューから**"Flight Failures"**の**"Notify"**または**Setup Failures** → **"Notify"**にマウスポインタを合わせます。表示されたサブメニューからメッセージ表示のタイミングを選びます。

Flight Failures

● After Flight

フライト中のトラブルをフライト後に通知します。

● Before Flight

フライト前にこれから起きるトラブルを通知します。

● Never

トラブルに関して一切通知しません。

● On Failure

トラブルが起きる直前に通知します。

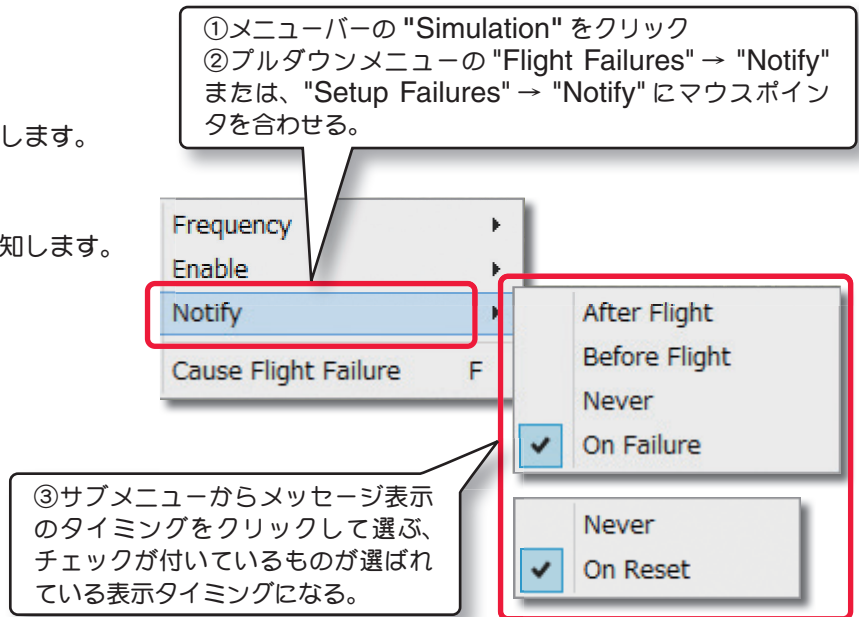
Setup Failures

● Never

トラブルに関して一切通知しません。

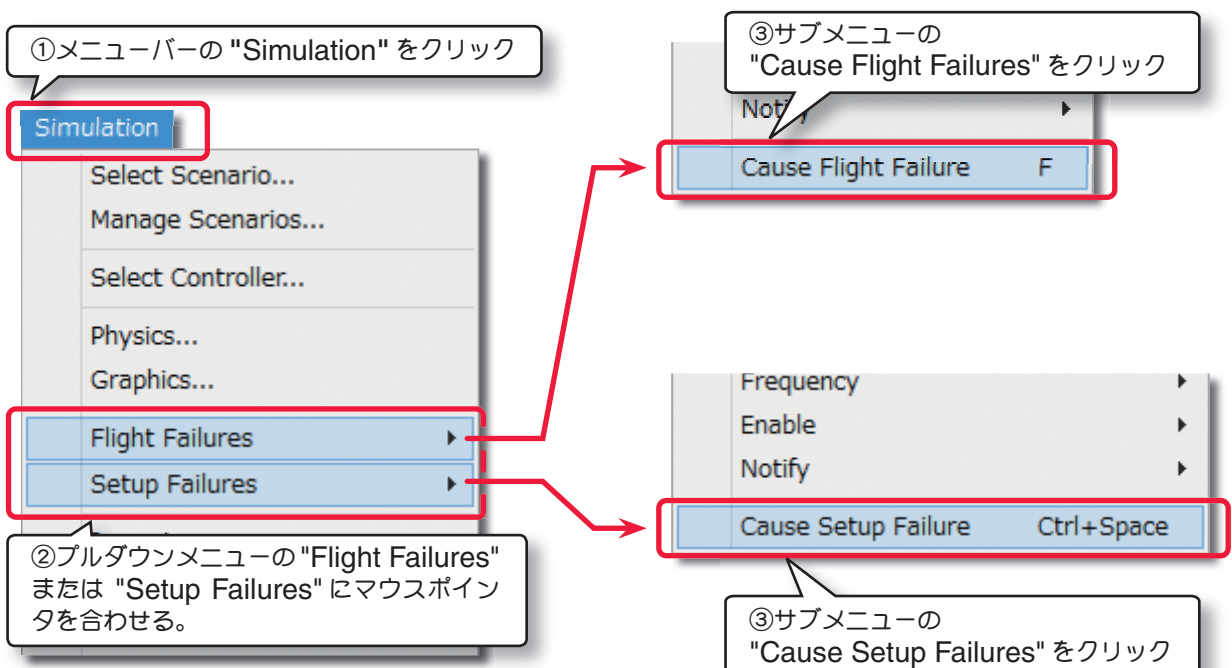
● On Reset

リセットの後、次に起きるトラブルを通知します



手動でトラブルの発生 "Cause Flight Failure/ Cause Setup Failure"

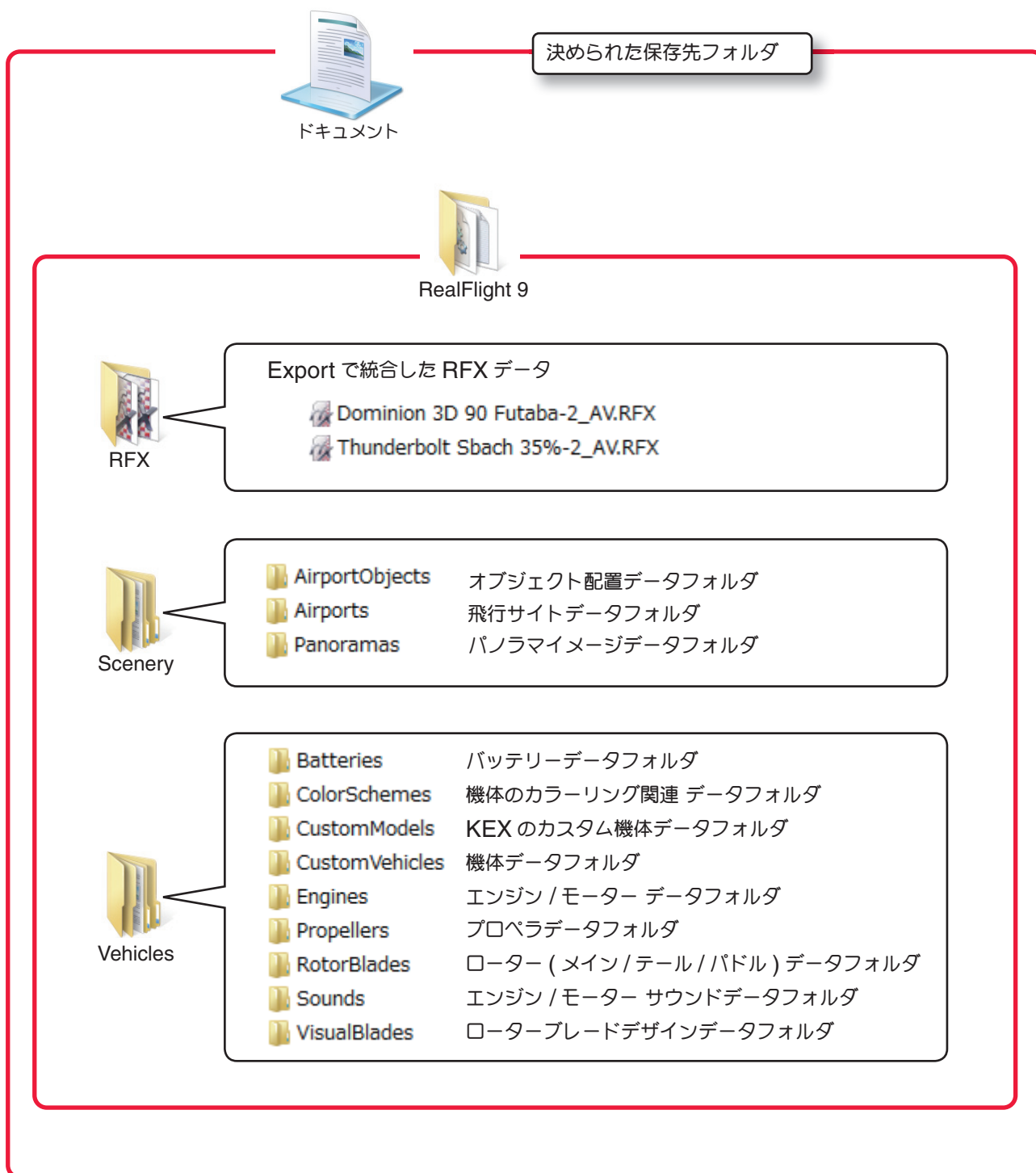
トラブルをすぐに発生させる機能です。メニューバーの**"Simulation"**をクリックしてプルダウンメニューから**"Flight Failures"**の**"Cause Flight Failures"**または、**"Setup Failures"**の**"Cause Setup Failures"**をクリックします。**"Enable"**で選んでいるトラブルが発生します。



ユーザーデータの出力 / 取り込み "Export"/ "Import"

RFを起動した状態で、ユーザーが作成した飛行サイト、機体および機体のカラーリングの各データを取り込むことができます。また、逆に各データを出力することもできます。**RF**ユーザー間でそれらのデータを交換し合うことができます。ユーザー作成の飛行サイト、機体および機体のカラーリングの各データは、それぞれ **RF** で決められたフォルダに保存されています。

この後で説明する **Export** 機能により、飛行サイト、機体および機体のカラーリングの各ユーザー作成データは、関連するすべてのデータが **1** つの **[RFX]** というデータに統合されます。**"RFX"** に統合されたデータは、**Import** 機能でデータを取り込むと自動的に各データが分離され決められたフォルダに割り振って保存されます。



● Impot (インポート) ... データの取り込み

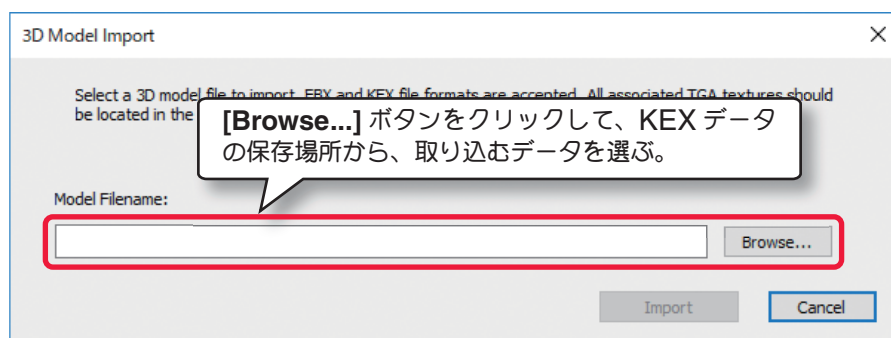
メニューバーの "Simulation" をクリックするとプルダウンメニューが表示されます。プルダウンメニューに表示された "Import" にマウスポインタを合わせるとサブメニューが表示され、取り込み可能なデータタイプが表示されます。尚、ページ I-18 で説明する "Manage User Files..." ユーザーデータの管理メニューで **Export** したデータは、ここで取り込むことができます。



■ 3D Model (FBX, KEX)... ユーザー作成の機体デザインの取り込み

"FBX" は、ユーザーが各種 3D モデリングソフトを使用して一から作成した機体デザインを、FBX 形式に変換した機体データです。"KEX" は、ユーザーが AUTODESK 社の 3D モデリングソフト 3DS MAX で作成した機体デザインを、Knifeedge 製の KEmax というプラグインツールで、RF 用に書き出した機体データです。3DS MAX は 3D クリエイターが 3D ゲームの開発時にキャラクターやオブジェクトなどを生成すに使用する高度かつ高価なアプリケーションで、一般ユーザー向けのアプリケーションとは異なります。プラグインツール KEmax の詳細については www.knifeedge.com にて紹介しています。

3D Model (FBX, KEX) データを取り込む場合、"Import" のサブメニューから 3D Model (FBX, KEX) をクリックすると図のウィザード画面が表示しますので、**[Browse...]** ボタンで保存場所から機体データを選んで **[Import]** ボタンでインポートしてください。



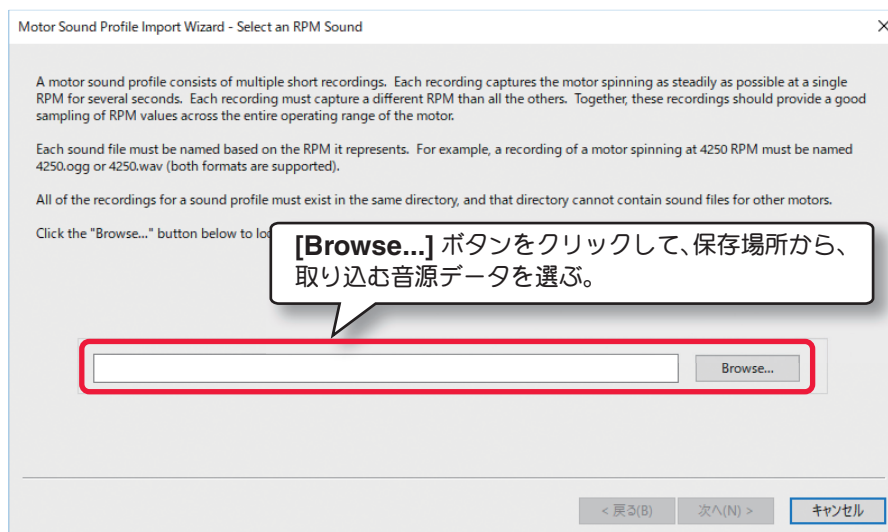
■ Motor Sound Profile...

自分でシミュレータにモーター(エンジン)音を取り込みます。例えば、録音した **4250rpm** の回転音を **.ogg** または **.wav** 形式の音源ファイルにし、**4250.ogg** または **4250.wav** のファイル名で保存しておく、ここで取り込むことができます。

.ogg または **.wav** 形式の音源ファイルを取り込む場合、"**Import**" のサブメニューから **Motor Sound Profile...** をクリックすると下図のウィザード画面が表示します。**[Browse...]** ボタンで **.ogg** または **.wav** 形式の音源ファイルを保存場所から選んで**[次へ]** ボタンでインポートを開始してください。

インポートしたモーター(エンジン)音は、機体の編集メニューで選ぶことができます。詳しくは **WEB** マニュアル **Part-7 Edit Aircraft (機体の編集)** を参照してください。

使用できるファイルは **.ogg** または **.wav** 形式の音源ファイルのみです。

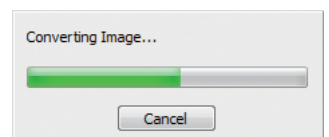


■ Raw Panoramic Image... パノラマイメージデータの取り込み

PhotoField (パノラマイメージの実写風景) 飛行サイトの背景に使用可能な、パノラマイメージデータを取り込みます。これは **PhotoField** 飛行サイトのオブジェクト配置データや、テイクオフポジション、パイロットポジションなどを含んだ完全な飛行サイトデータではありません。あくまでも飛行サイトの背景に使用できるパノラマイメージデータを取り込む機能です。取り込めるパノラマイメージデータのファイル形式は **[*.bmp]**, **[*.jpg]**, **[*.tga]** です。

パノラマイメージデータの取り込みについて

"**Import**" のサブメニューから "**Raw Panoramic Image...**" をクリックすると、フォルダを開くダイアログボックスが表示されます。"**RFX**" の時と同様に取り込むデータを選び **[開く]** ボタンで取り込みを実行すると、右図の **Converting Image...** の画面で進行状況を表示します。データの取り込みが成功すると **PhotoField** 飛行サイトが画面に表示されます。**Select Airport** ダイアログボックスの **Custom** フォルダに取り込んだデータ名の飛行サイトが追加されます。同時に飛行サイト編集で使用する **Properties** ボックスの **Panoramic Image** に **PhotoField** 背景用のパノラマイメージとして登録されます。**Custom** フォルダに追加された新しい **PhotoField** 飛行サイトは、オブジェクト配置やテイクオフポジションデータを持っていませんので、飛行サイト編集 (**Edit**) を使って自分で作成する必要があります。

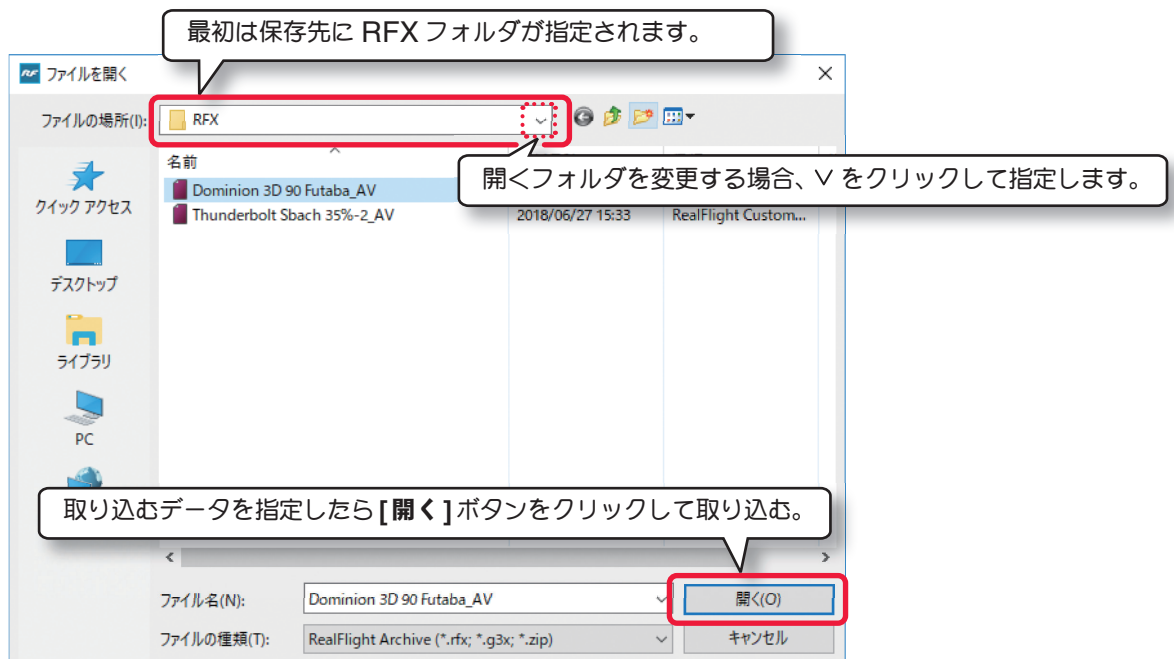


パノラマイメージとは広い範囲を撮影した写真で、本ソフトでは **360°** の全景を連続的に写真にしたものが必要です。この **360°** のパノラマイメージの作成には特殊な撮影方法と別途専用ソフトでの編集が必要です。弊社ではパノラマイメージの作成についてはサポート致しておりません。

■ RealFlight Archive(RFX.G3X)... RFX,G3X データの取り込み

Export 機能で "RFX" ファイルに統合された、各ユーザー作成データを取り込むことができます。データの種類はページ **I-12** を参照してください。("G3X" ファイルは **RealFlightG3/3.5** で **Export** されたデータです) それ以外にページ **I-18** ~ **I-19** で説明する "Manage User Files..." ユーザーデータの管理メニューで **Export** した **Recording** データも、ここで取り込むことができます。

例として、**Dominion 3D 90 Futaba_AV** というカラーリングデータを含まない機体データを取り込んでみます "Import" のサブメニューから **RealFlight Archive(RFX.G3X)...** をクリックすると、フォルダを開くダイアロ

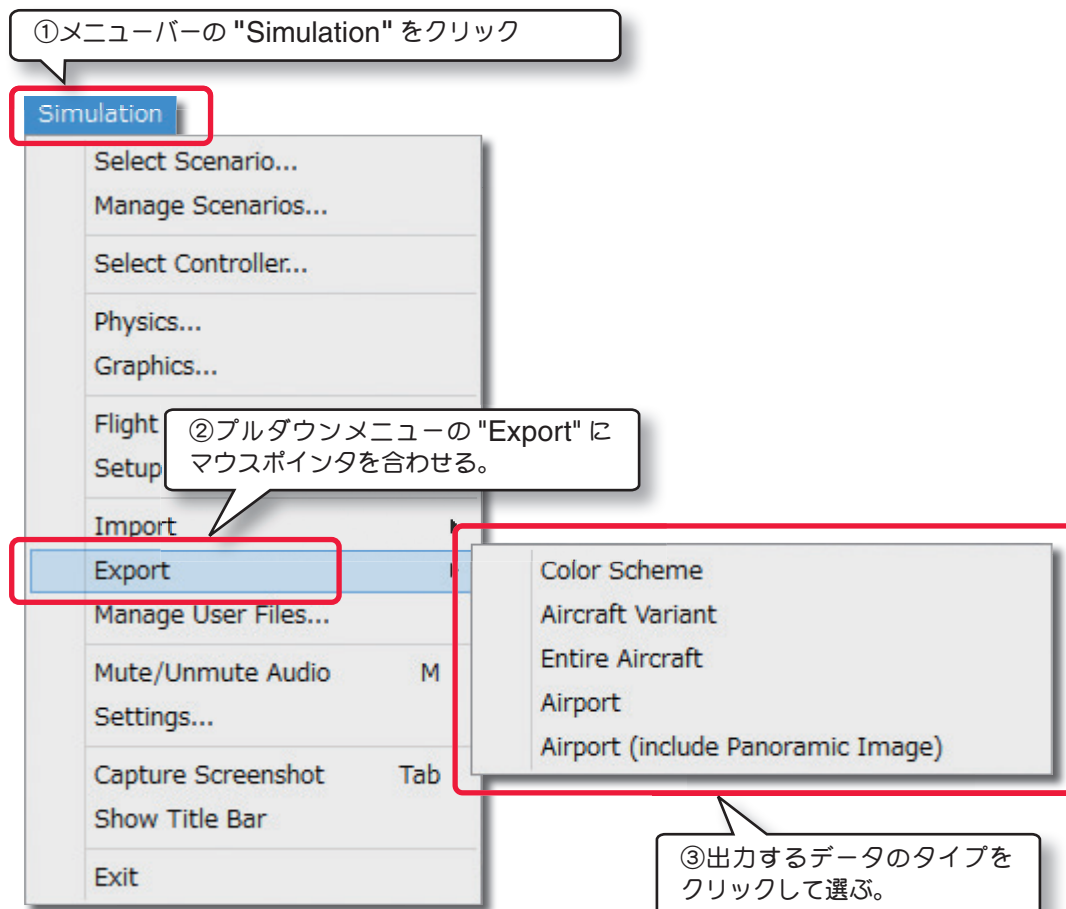


グボックスが表示されます。初めてこの機能を実行すると **My Documents** (マイドキュメント / ドキュメント) 内の、**"RealFlight 9"** フォルダの中にある **"RFX"** という名前の付いたフォルダが開きます。取り込むデータが別の場所にある場合は、開くフォルダを指定してください。

データの取り込みが成功すると、画面下に **「The Aircraft variant in Dominion 3D 90 Futaba_AV.RFX was successfully imported.」** と表示されます。

● Export (エクスポート) … データの出力

メニューバーの "Simulation" をクリックするとプルダウンメニューが表示されます。プルダウンメニューに表示された "Export" にマウスポインタを合わせるとサブメニューが表示され、現在使用中の機体、飛行サイトが出力できるデータのタイプが表示されます。(グレー表示のタイプは出力できません)



[RFX] ファイルで出力されるデータのタイプには以下のものがあります。

■ Color Scheme 機体カラーのデータ出力

出力されるファイル名は「***** color_CS」

■ Aircraft Variant カラーリングを含まない機体のデータ出力

カラーリング以外のエンジン、モーター、ローターおよび機体の各寸法、重量などのデータが出力されるファイル名は「***** _AV」

■ Enter Aircraft カラーリングを含む機体のデータ出力

カラーリング、エンジンモーター、ローターおよび機体の各寸法、重量などすべてのデータが出力されるファイル名は「***** _EA」

■ Airport 飛行サイトのデータ出力

出力されるファイル名は「***** _AP」

■ Airport (include Panoramic Image) パノラマイメージを持つ飛行サイトのデータ出力

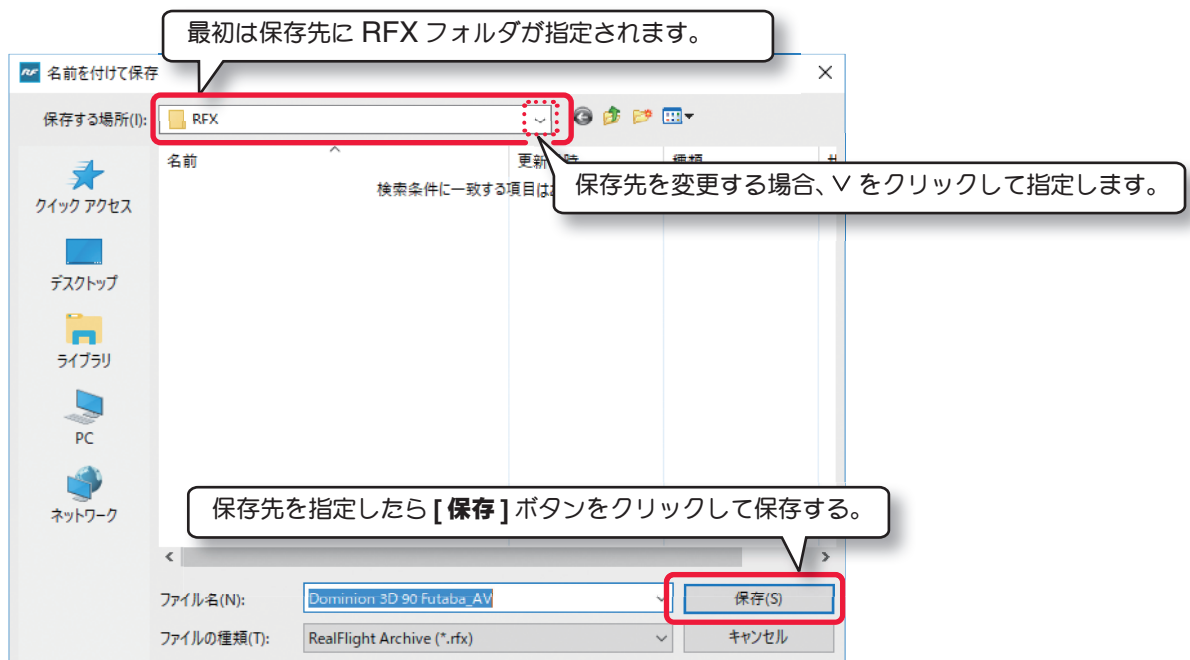
PhotoField (パノラマイメージの実写風景) の飛行サイトのデータ出力されるファイル名は、「***** _PI」

Terrain 風景 (3D 画像風景) の飛行サイトは出力できません。

"Export" のサブメニューで選択可能な出力データは、現在使用している飛行サイトや機体によって異なります。例えば、現在使用中の機体がユーザー作成カラーを使用していない場合、"Color Scheme" はグレー表示になり出力できません。

例として、現在フライト画面に表示されている **Dominion 3D 90 Futaba** というユーザー作成の機体をカラーリングデータを含まない機体データ ("Aircraft Variant") で出力してみます。

"Export" のサブメニューから "Aircraft Variant" をクリックすると、保存先を指定するダイアログボックスが表示されます。初めてこの機能を実行すると **My Documents** (マイドキュメント / ドキュメント) 内の "RealFlight 9" フォルダの中にある、"RFX" という名前の付いたフォルダが保存先として指定されます。別の場所に保存したい場合はファイルの場所を変更してください。



データの出力が成功すると画面下に **[Aircraft Variant Export to C:\User\-----\Documents\RealFlight 9\RFX\Dominion 3D 90 Futaba_AV.RFX]** と表示されます。(Dominion 3D 90 Futaba という名前の機体を "Aircraft Variant" の出力タイプで "RFX" フォルダに出力した例)

出力データをソフト標準の "RFX" フォルダに保存した場合、何らかの理由でコンピュータシステムから **RF** プログラムをアンインストール (削除) すると、**My Documents** (マイドキュメント / ドキュメント) 内の "RealFlight 9" フォルダも同時に削除され、"RFX" フォルダとそこに保存された出力データも消えてしまいます。

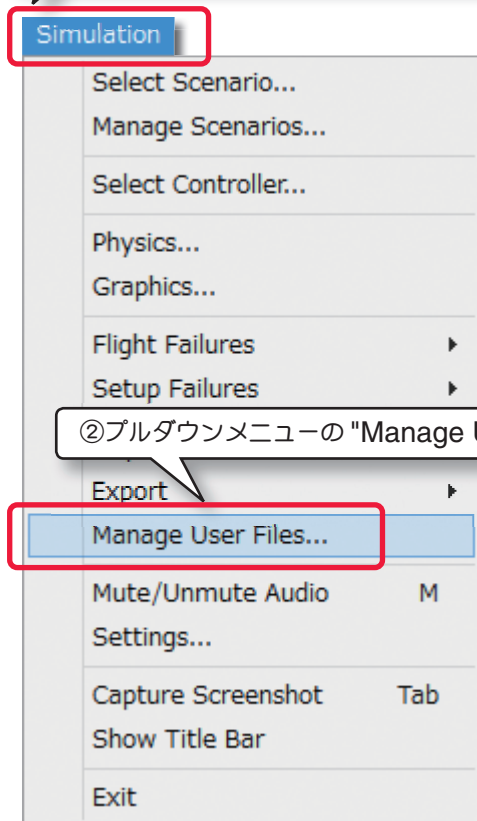
出力データを後で使用するために残しておきたい場合は、"RealFlight 9" フォルダとは別の場所に、自分が探しやすい名前のフォルダを作成してその中に保存しておくといいでしょう。

ユーザーデータの管理 "Manage User Files"

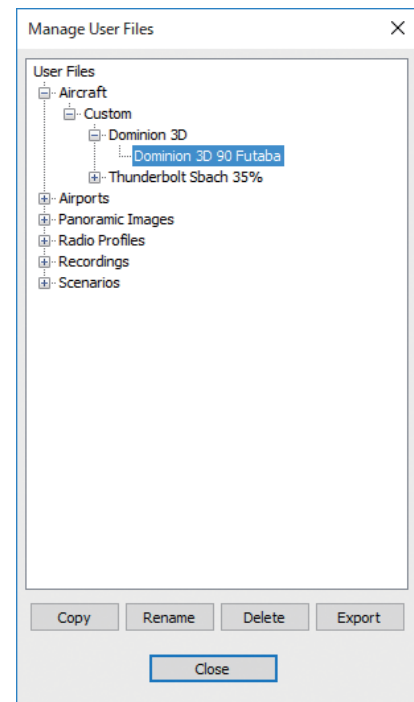
ユーザー作成の飛行サイト、機体データ、登録コントローラやレコーディングデータを管理するオプション機能です。この機能はユーザーデータの削除や名前の変更をしたり、コピーの作成またはデータの出力ができます。

メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューに表示された "**Manage User Files...**" をクリックすると右図の**データ管理ダイアログボックス**が表示されます。

①メニューバーの "Simulation" をクリック



②プルダウンメニューの "Manage User Files" をクリック



データ管理ダイアログボックス

Copy コピーを作成するボタンです。リストからコピーを作成したいデータを選んで、このボタンをクリックします。図 1 の新しい名前を付ける **Enter Name** ボックスが表示されますので、ここで名前を入力し **[OK]** ボタンをクリックするとコピーが作成されます。

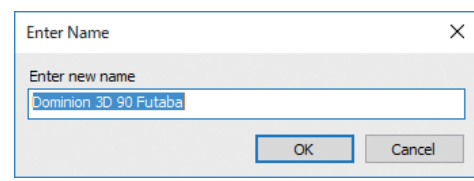


図 1

Rename 名前を変更するボタンです。リストから名前を変更するデータを選んで、このボタンをクリックします。図 2 の新しい名前を付ける **Enter Name** ボックスが表示されますので、ここで名前を入力し **[OK]** ボタンをクリックすると新しい名前に変更されます。

現在使用中のデータの名前は変更できません。変更しようとするとき図 3 のエラーメッセージが表示されます。

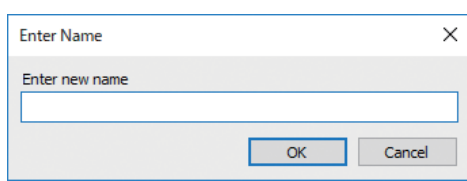


図 2

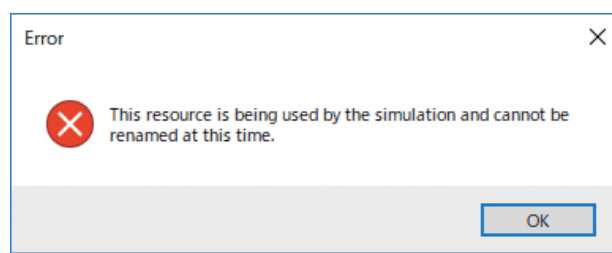


図 3

注意 : **Panoramic Images** の名前を変更しないでください。変更した場合、配置されている **PhotoFielde** の飛行サイトとの関連が失われ、名前を変更する前のパノラマイメージが使用されている飛行サイトを選ぶと背景が表示されなくなります。**Panoramic Images** の名前を変更した場合は飛行サイトの編集画面で **Properties** ボックスの **Panoramic Image** を新しく付けた名前に変更してください。



Delete

データを削除するボタンです。リストから削除するデータを選んで、このボタンをクリックします。図 4 の確認メッセージボックス **Verify** が表示されますので、**[OK]** ボタンをクリックすると削除されます。現在使用中のデータは削除できません。削除しようとする図 5 のエラーメッセージが表示されます。**[OK]** ボタンをクリックして閉じます。

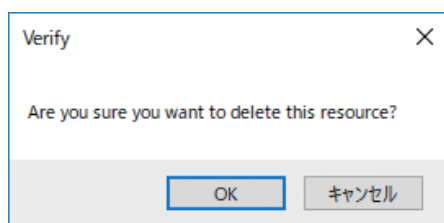


図 4

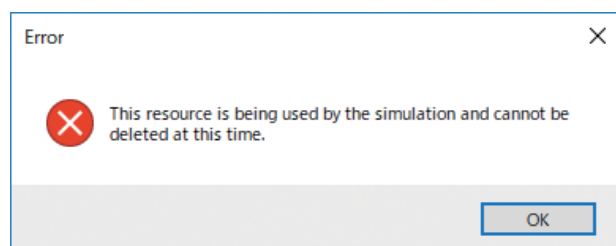


図 5

Export

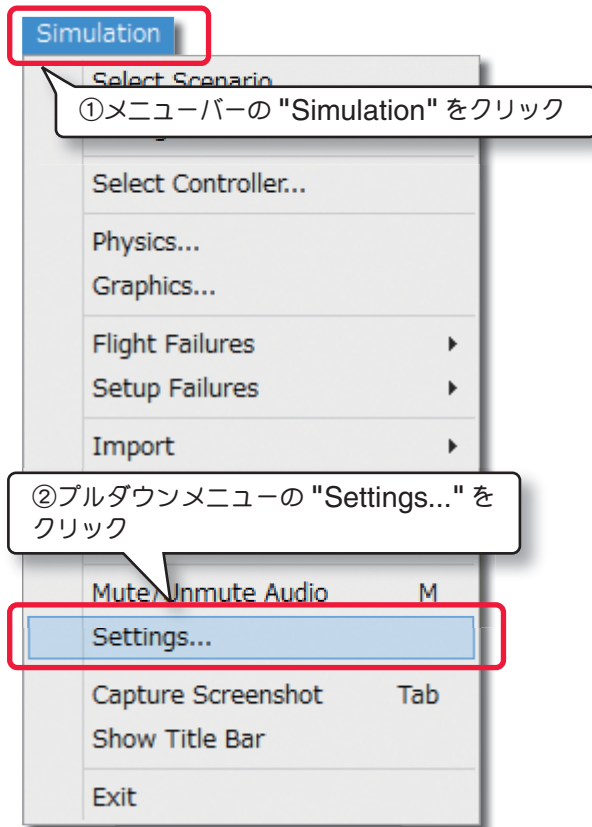
ページ I-16 で説明した **Export** 機能を実行するボタンです。現在使用中でない機体・飛行サイトデータやレコーディングデータも出力できます。リストから出力するデータを選んでこのボタンをクリックします。保存先を指定するダイアログボックスが表示されますので、ページ I-17 の説明を参考に保存してください。(このボタンがグレー表示になるデータは、**Export** できません)

基本環境設定 "Settings"

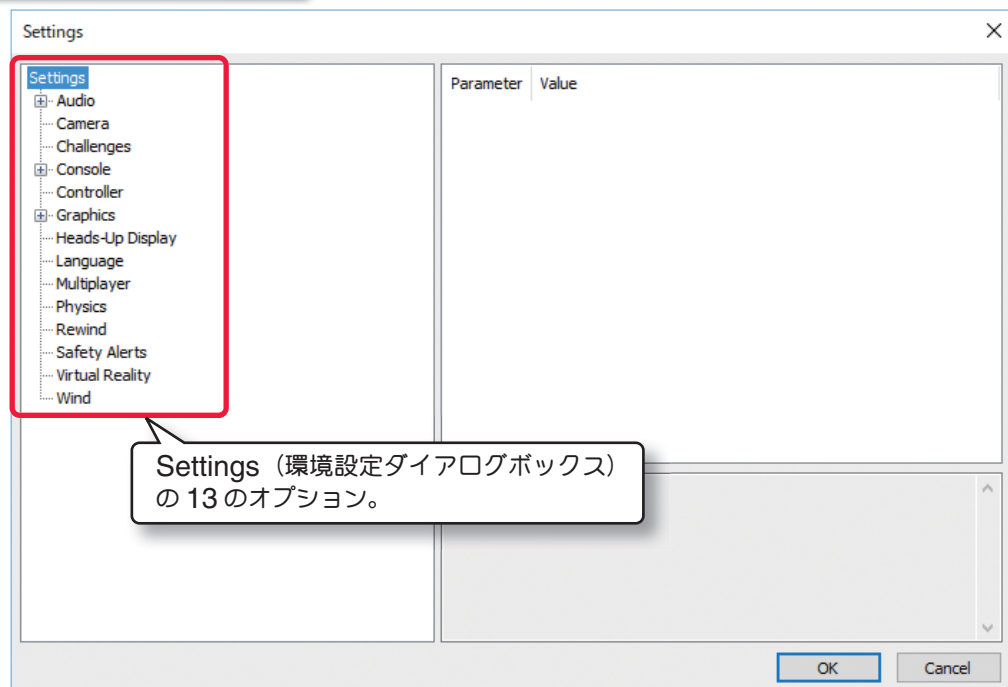
このセッティングオプションは、本ソフトウェアの基本環境を設定をする重要部分です。

メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューから "**Settings...**" をクリックすると環境設定ダイアログボックスが表示されます。

"Settings" (環境設定ダイアログボックス) の項目は、主に **14** のオプションがあります。



- Audio オプション
- Camera オプション
- Challenges オプション
- Console オプション
- Controller オプション
- Graphics オプション
- Heads-Up Display オプション
- Language オプション
- Multiplayer オプション
- Physics オプション
- Rewind オプション
- Safety Alerts オプション
- Vertiul Reality オプション
- Wind オプション

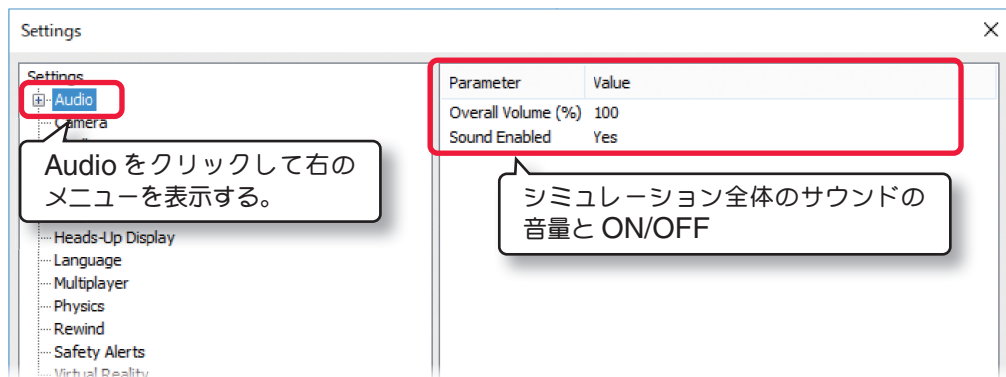


環境設定ダイアログボックス

各オプションの設定方法は、製品に付属のセットアップマニュアルで説明した数値の変更方法や、項目の選択方法と同じ手順です。各設定を変更したら、必ずダイアログボックス右下の **[OK]** ボタンをクリックして終了してください。**[OK]** ボタンをクリックしないで閉じると、設定の変更が有効になりません。

Audio オプション

シミュレーション内で様々なサウンドに関連したオプションを設定します。



■ Overall Volume

シミュレータ全体の音量を調整します。(0 ~ 100%)

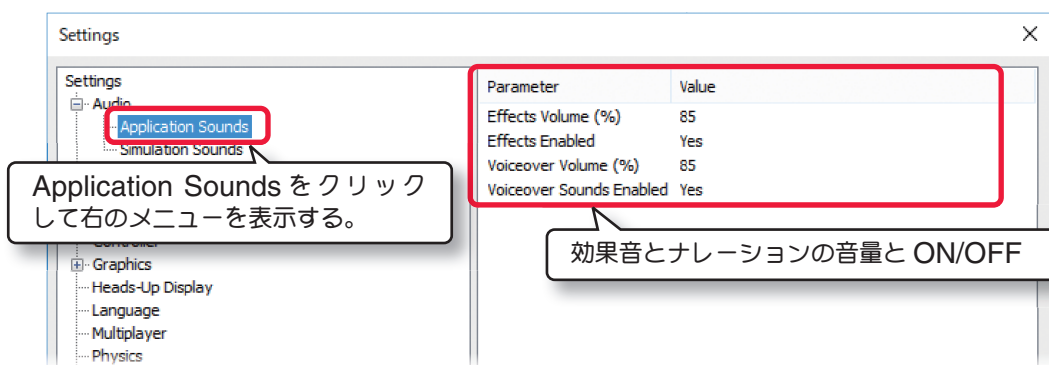
■ Effects Enabled

シミュレータ全体の音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

Audio オプションには、大きく分けて **Application Sounds** と **Simulation Sounds** の 2 項目の設定があります。

Application Sounds

シミュレーションの効果音とナレーションの音量および、音を出すか出さないかの設定です。



■ Effects Volume / ■ Effects Enabled

Effect Volume- バリオメーターやスクリーンショット等の音響効果の音量を調整します。

(0 ~ 100%)

Effect Sounds Enabled- バリオメーターやスクリーンショット等の音響効果の有効 / 無効。

Yes (有効) No (無効)

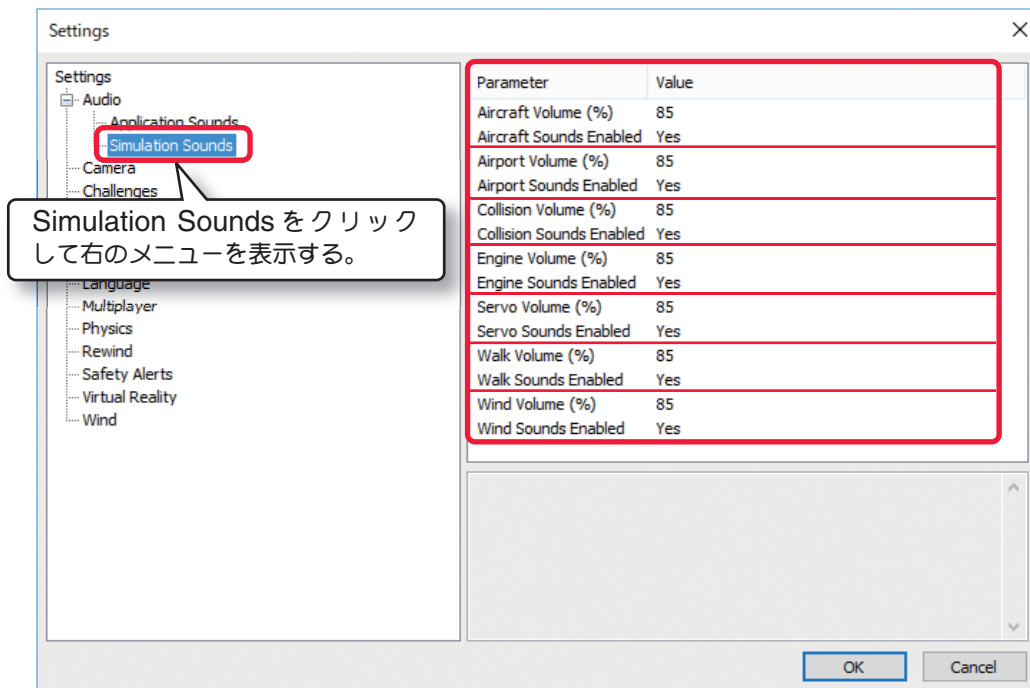
■ Voiceover Volume / ■ Voiceover Sounds Enabled

Voiceover Volume- シミュレーションのナレーションの音量を調整します。(0 ~ 100%)

Voiceover Sounds Enabled- シミュレーションのナレーションの有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

Simulation Sounds

個別のサウンドの **ON/OFF** と音量の設定です。



■ Aircraft Volume / ■ Aircraft Sounds Enabled

Aircraft Volume- 機体から発生するエンジン以外の音量を調整します。(0 ~ 100%)

Aircraft Sounds Enabled- 機体から発生するエンジン以外の音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

■ Airport Volume / ■ Airport Sounds Enabled

Airport Volume- 飛行サイト内の木の葉等の音響効果の音量を調整します。(0 ~ 100%)

Airport Sounds Enabled- 飛行サイト内の音響効果音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

■ Collision Volume / ■ Collision Sounds Enabled

Collision Volume- クラッシュ、衝突、接触の音の音量を調整します。(0 ~ 100%)

Collision Sounds Enabled- クラッシュ、衝突、接触の音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

■ Engine Volume / ■ Engine Sounds Enabled

Engine Volume- エンジンの音量を調整します。(0 ~ 100%)

Engine Sounds Enabled- エンジン音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

■ Servo Volume / ■ Servo Sounds Enabled

Servo Volume- サーボモーターの動作音量を調整します。(0 ~ 100%)

Servo Sounds Enabled- サーボモーターの動作音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

■ Walk Volume / ■ Walk Sounds Enabled

Walk Volume- 『walk』モードに入るとき聞こえる足音の音量を調整します。(0 ~ 100%)

Walk Sounds Enabled- 『walk』モード時の足音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

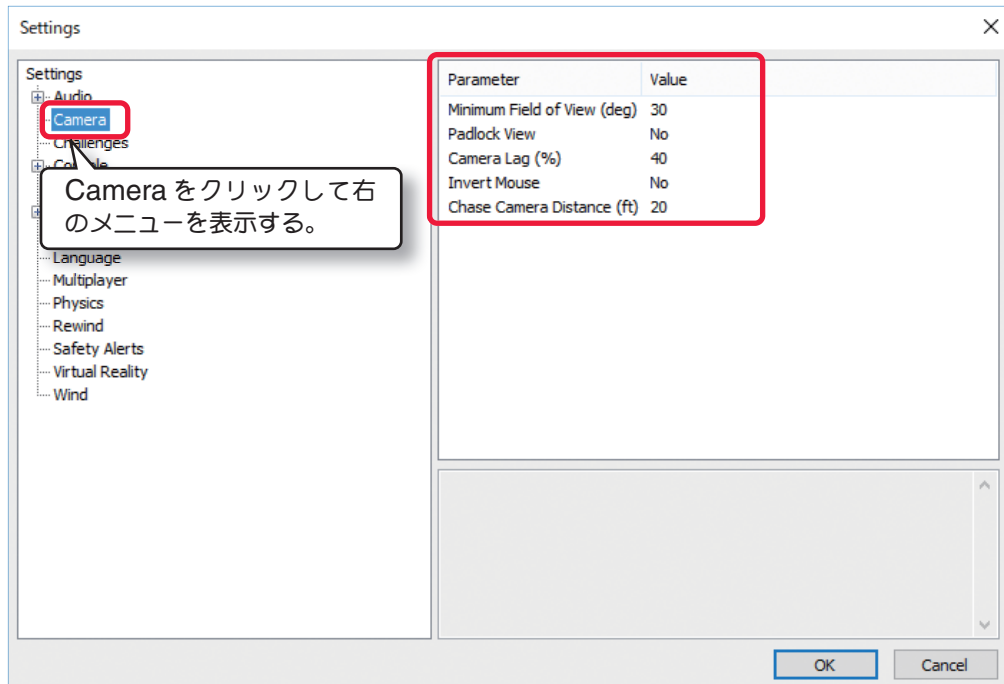
■ Winds Volume / ■ Wind Sounds Enabled

Wind Volume- シミュレーションの風の音量を調整します。(0 ~ 100%)

Wind Sounds Enabled- 風の音の有効 / 無効。Yes (有効) No (無効)

Camera オプション

シミュレーション画面の視野に関する環境設定メニューで5つのオプションがあります。



■ Minimum Field of View (deg)

製品に付属のセットアップマニュアルの基本操作で説明した、フライト画面の **Zoom Type** で、**Keep Ground in View** タイプ(地上をなるべく表示する)を使用する時の最小の視野を決定します。より大きい数値ほど最小の視野が広くなります。ここでセットされた値よりズームインしません。

設定範囲：1 ~ 90 (deg)

■ Padlock View

コンバットなどの対戦プレイの時だけに働く機能で、ターゲットに設定した機体をオンボードカメラで追跡を有効にするか無効にするかを設定します。**Yes** (有効) **No** (無効)

■ Camera Lag (%)

カメラがどれくらい機体の動きに反応するかを制御します。**"0"** (ゼロ) に設定されると、常にモニタの中央に機体を表示します。**"0"** 以外のすべての値では、機体は画面の左右、上下に移動します。非常に大きい値ではズームの設定や機体の速度によって機体が画面から消えてしまいます。

ただし、**WEB** マニュアル **Part-3 View/Gadgets** メニューで説明する **Camera Type** で **Cockpit** (コクピット) と **Chase** (追尾) のモードでは、この設定に関係なく常にフライト画面の中央を飛行します。

設定範囲：0 ~ 100 (%)

■ Invert Mouse

ムーブメントモードで、マウスの上下の動きを反転させる機能です。**Yes/ No**

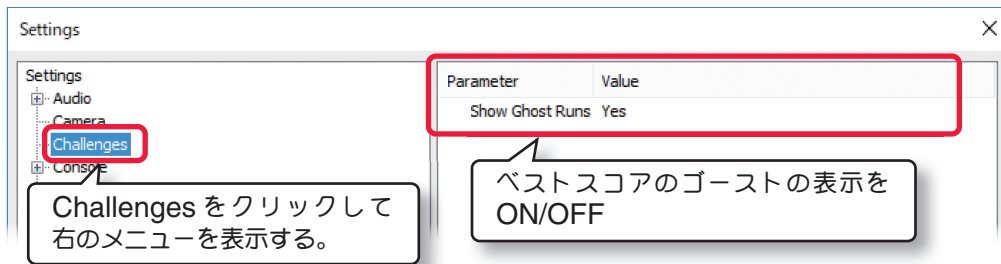
■ Chase Camera Distance

追尾モードのカメラタイプで、機体を後方から表示する距離を設定します。

Challenges オプション

WEB マニュアル Part-4 の Challenges の実行中に、通常レベルをクリアして、ロックされたレベルをプレーできるようにになると、スクリーン上にベストスコアのゴーストを表示できるようになります。そのゴーストを表示させる環境設定メニューです。

ベストスコアのゴーストを **Yes** (表示する) **No** (表示しない)



目次へ

Console オプション

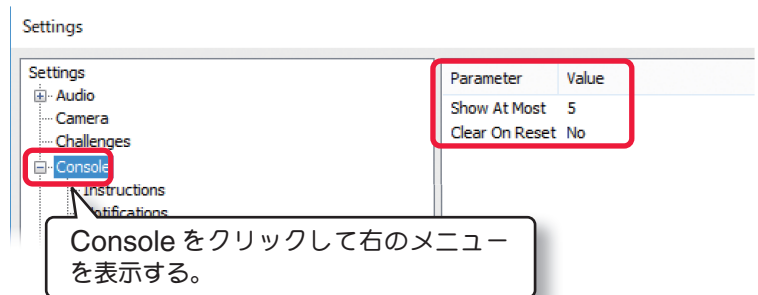
シミュレーション動作中に、スクリーン上に現れるメッセージに関する環境設定メニューです。

■ Show At Most

画面に表示するメッセージの最大数を設定します。

■ Clear On Reset

再起動時に合わせてメッセージを **Yes** (消す) **No** (消さない)



メッセージは以下のものがあります。

● Instructions

ショートカットキーなどの簡単な説明文。

● Notifications

風や太陽の設定を変えた時の状況や、トラブルシミュレーションの発生時にそのタイプなどを通知。

● Warnings

シミュレーション動作時のワーニング。

● Errors

シミュレーション動作時のエラーメッセージ。

● Chat message (Sent)

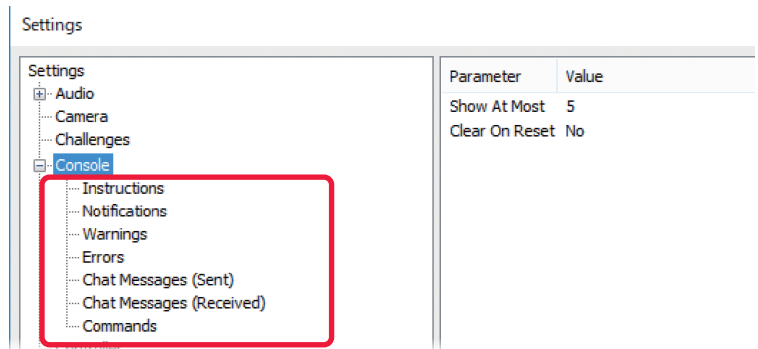
マルチプレイヤーセッション中に、画面上で使用するチャットの送信側(自分)メッセージ。

● Chat message (Received)

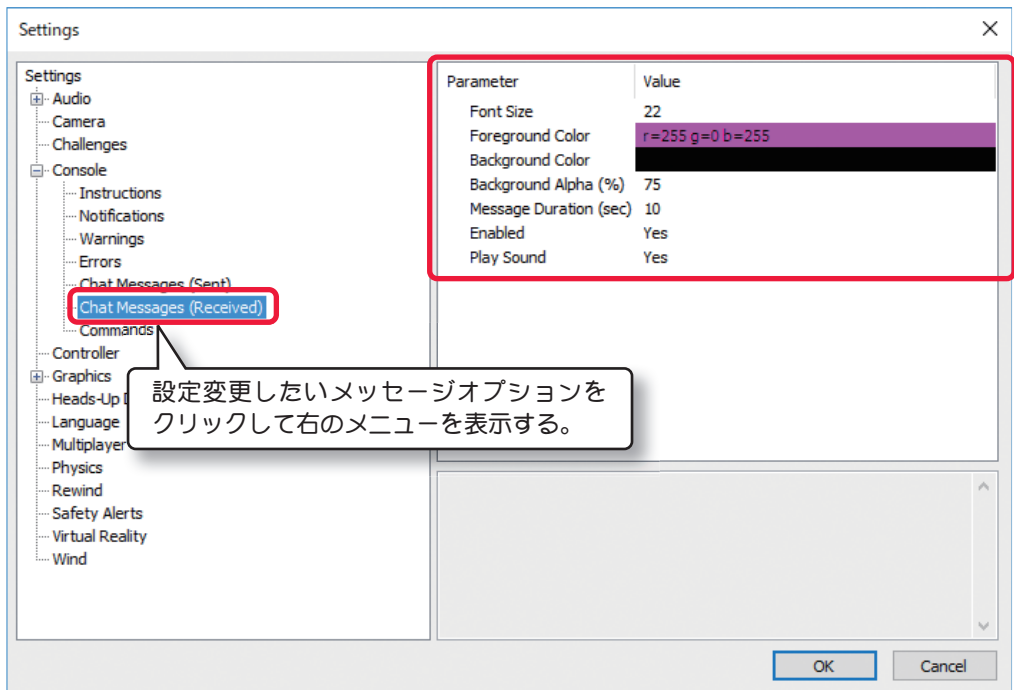
マルチプレイヤーセッション中に、画面上で使用するチャットの受信側(相手)メッセージ。

● Commands

シミュレーション動作中のコマンド入力画面。

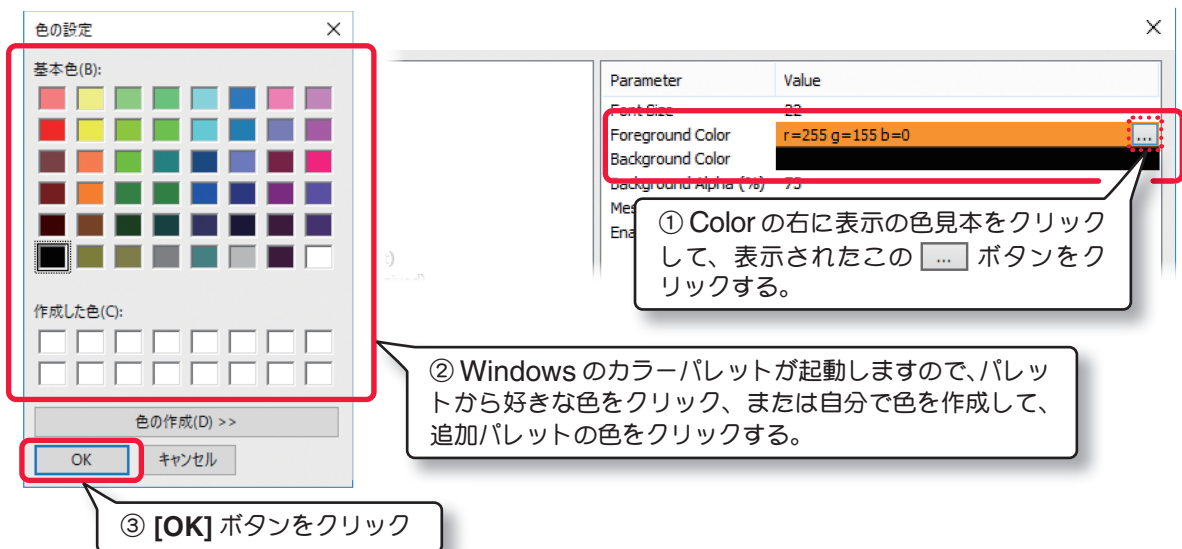


Consoles の各項目は、それぞれ以下の設定ができます。



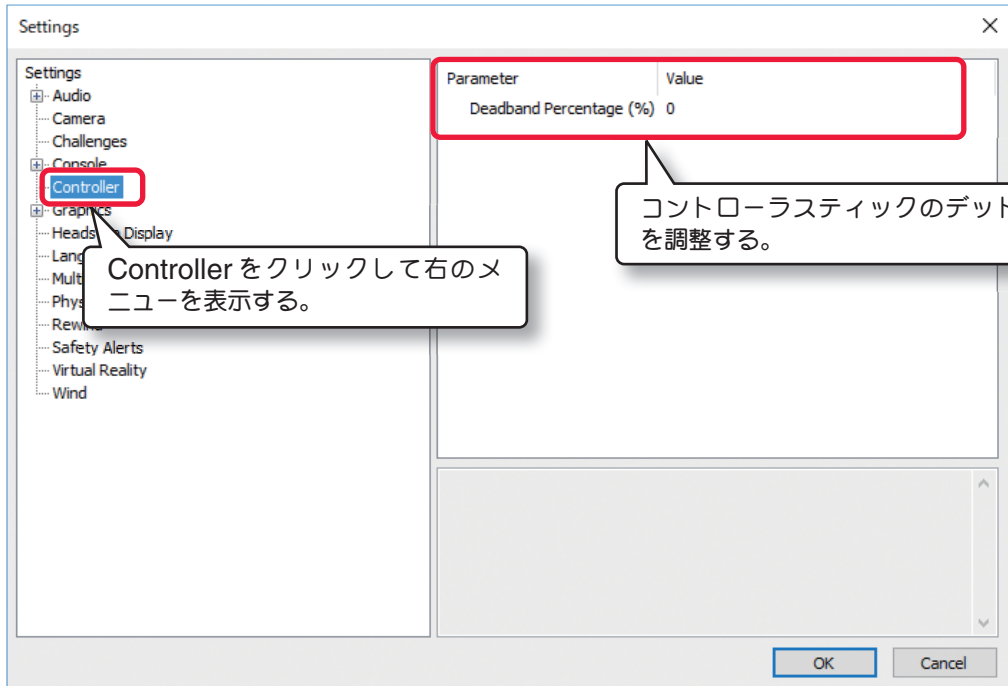
- **Font Size-** メッセージのフォントサイズを設定できます。(8~80)
- **Foreground Color-** メッセージのフォントの色を設定できます。
- **BackGround Color-** メッセージの背景の色を設定できます。
- **Background Alpha (%)**- テキスト背景の透明度を調整できます。(0~100)
- **Message Duration (sec)**- メッセージがスクリーン上に残る時間を設定できます。(0~60sec)
- **Enabled-** メッセージを表示 / 非表示を決定します。Yes (表示) No (非表示)
- **Play Sound-** チャットメッセージを受信したとき通知音の有効 / 無効を決定します。Yes (有効) No (無効)

次の方法で、各メッセージの色を変更できます。



Controller オプション

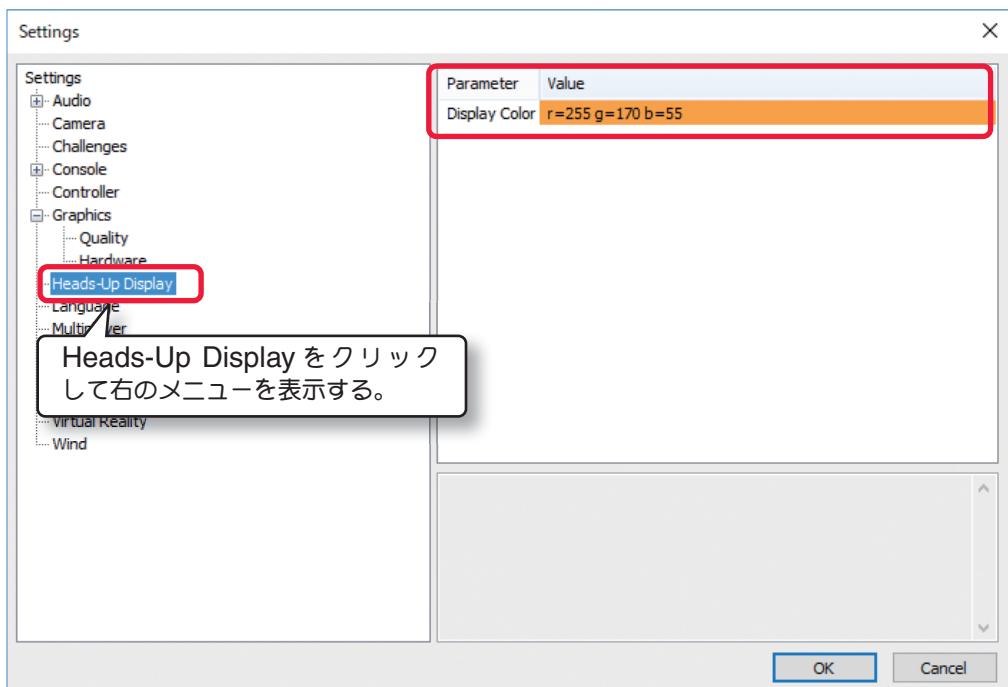
コントローラスティックのデッドバンド（ニュートラル付近の不感帯）を調整するオプションです。数値が大きくなるほど、デッドバンドが広がります。）



目次へ

Heads-Up Display オプション

シミュレーション動作中にスクリーン上に表示できる、**Heads-Up Display**（インフォメーション表示）の色を設定する環境設定メニューです。色の変更方法は **Consoles** と同じです。**Heads-Up Display** の詳細は、**WEB マニュアル Part-3 View/ Gadgets メニュー** を参照してください。



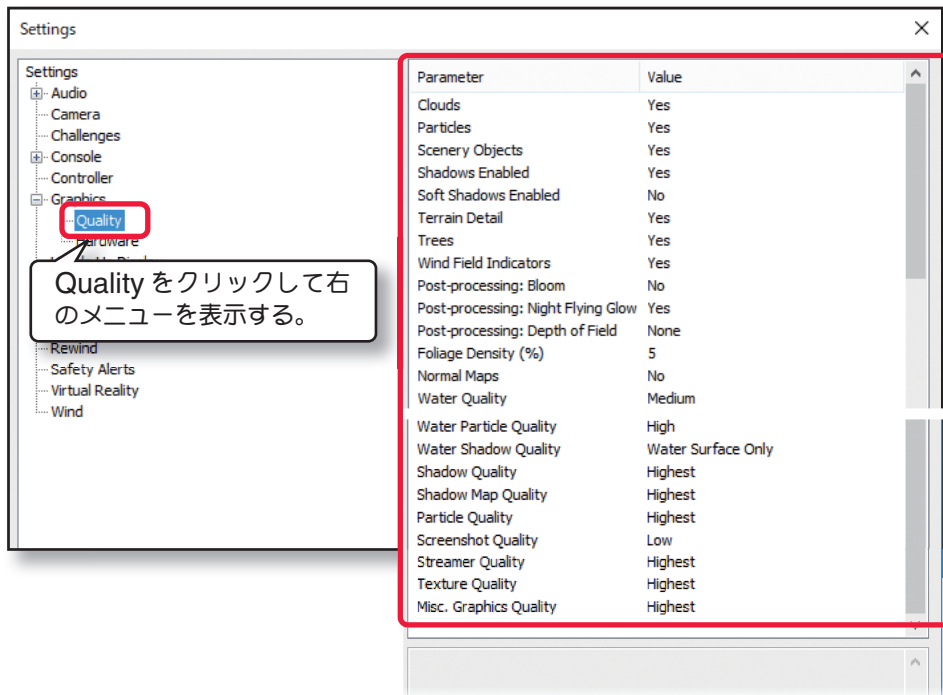
目次へ

Graphics オプション

グラフィック表示に関する環境設定メニューです。グラフィック表示に関する基本的な環境設定をする **Quality** オプションと、使用されているビデオチップの情報などを表示する **Hardware** オプションがあります。

● Quality オプション

グラフィック表示に関する基本的な環境設定をするオプションで、**12** のオプションの表示、非表示の設定と **11** の画像クォリティの設定、明るさとコントラストの設定で全 **23** のオプションがあります。



- **Clouds** - 空に表示される雲、『No』にすると空の雲が表示されなくなります。
- **Particles** - 機体の排気・スモーク、『No』にすると機体からの排気およびスモークが表示されなくなる。
- **Scenery Objects** - フェンス、建物など滑走路と樹木以外のオブジェクトで『No』にするとフェンス、建物などの、滑走路と樹木以外のオブジェクトが表示されなくなります。
- **Shadows Enabled** - 機体などの影で、『No』にすると機体などの影が表示されなくなります。
- **Soft Shadows Enabled** - 影のエッジのぼかして、『No』にすると機体などの影のエッジのぼかしが表示されなくなります。
- **Terrain Detail** - 地面の詳細な画像表示で、『No』にすると地面の詳細な画像表示をしなくなります。
- **Trees** - 背景に表示される樹木で、『No』にすると、背景の樹木が表示されなくなります。
- **Wind Field Indicators** - スロープやサーマルフライトの飛行サイトに表示される風向きの矢印マークで、『No』にすると矢印マークが表示されなくなります。
- **Post-processing:Bloom** - 物体の輝きで、『No』にすると輝きが表示されなくなります。
- **Post-processing:Night Flying Glow** - 夜間飛行サイトのイルミネーションの輝きで、『No』にすると輝きが表示されなくなります。
- **Post-processing:Depth of Field** - **被写界深度の強さ** 自分の機体と他の物体とのピントの差を表現します。**Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest** と設定を上げるほど、周りのボケが強くなります。

■ **Foliage Density (%)** - 樹木の表示密度と表示スピードを調整しています。

数値を上げるほど表示密度が多くなり、表示に時間を必要とし描画速度に影響がでます。

■ **Normal Maps** - 機体などのより細かい表示をするかしないかを決定します。

『Yes』にするとより細かい表示がされ、表示に時間を必要とし描画速度に影響がでます。

■ **Water Quality**- 川や湖の表示品質を調整します。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど表示クオリティが良くなりますが、描画速度に影響がでます。

■ **Water Particle Quality**- 川や湖の水しぶきの表示クオリティを調整します。

Low ⇒ Medium ⇒ High と設定を上げるほど表示クオリティが良くなりますが、描画速度に影響がでます。

■ **Water Shadow Quality**- 川や湖に映る影の表示クオリティを調整します。

Off ⇒ Water Surface Only ⇒ Underwater Only ⇒ Underwater and Water Surface と設定を上げるほど表示する影が増えますが、描画速度に影響がでます。

■ **Shadow Quality**- 影の表示に使用されるテクスチャーサイズを調整します。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほどテクスチャーサイズが大きくなりますが、描画速度に影響がでます。この設定の変更はソフトを再起動することで有効になります。

■ **Shadow Map Quality**- 影の表示に使用されるテクスチャーサイズを調整します。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほどテクスチャーサイズが大きくなりますが、描画速度に影響がでます。この設定の変更はソフトを再起動することで有効になります。

■ **Particle Quality**- 機体の排気とスモークの表示品質を調整しています。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど表示クオリティが良くなりますが、描画速度に影響がでます。

■ **Screenshot Quality**- スクリーンショットで作成する静止画の画質を選択します。 **Low/ High**

■ **Streamer Quality**- 飛行機の主翼端に取り付けたストリーマー（リボン）の表示品質を調整しています。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど表示クオリティが良くなりますが、描画速度に影響がでます。ストリーマー（リボン）は **(With Streamer)** の機体に標準で取り付けられています。

■ **Texture Quality**- アイテムやオブジェクトの質感を調整しています。

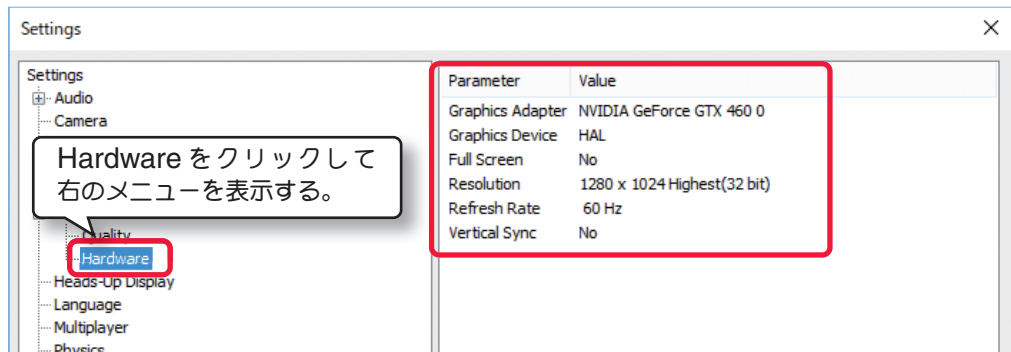
Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど表示クオリティが良くなりますが、描画速度に影響がでます。

■ **Misc, Graphics Quality**- グラフィック表示クオリティを調整しています。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど表示クオリティが良くなりますが、描画速度に影響がでます。

● Hardware オプション

使用されているビデオ(グラフィック)チップの情報表示と、シミュレーション画面表示を **Window** モードと **Full Screen** モードに切り替えることができます。また、**Full Screen** モードの画面解像度(画面の領域)を設定できます。



■ **Graphics Adapter**- ビデオ・カードの情報が表示され、複数ある場合は選択ができます。

■ **Graphics Device**- ビデオ・カードのドライバ **HAL (Hardware Abstraction Layer)** が表示される必要があります。表示されない場合、本プログラムソフトは使用できません。

■ **Full Screen**- このオプションは、シミュレーションを **Full Screen** (フルスクリーン) モードで表示するオプションです。**Full Screen** モードで表示すると、画面上部のメニューバーは表示されません。メニューバーを表示するにはキーボードの『**Alt**』キーを押します。**Yes** (フルスクリーンモード)

■ **Resolution**- 本ソフト専用に **Full Screen** (フルスクリーン) モードの画面解像度(画面の領域)を設定できます。通常の **Windows** で高解像度を使用して、本ソフトの描画速度が遅い場合などこの設定を変更すると多少改善されます。画面解像度は数値が大きくなるほど高解像度となり、描画速度が遅くなります。使用するコンピュータのグラフィック表示能力に合わせて選択されると良いでしょう。

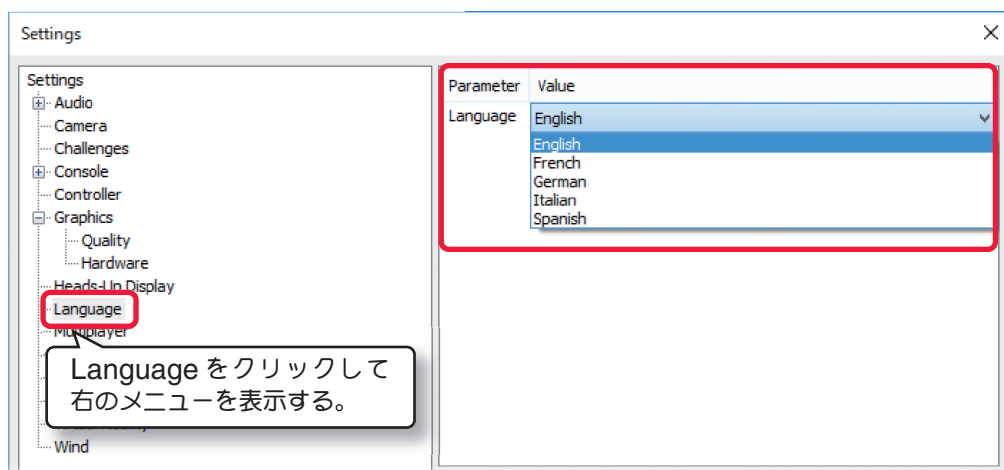
■ **Refresh Rate**- リフレッシュ・レートは、1 秒につきモニタが画面を書き換える周期です。ハードウェア(モニタとビデオカード)の種類で利用できるリフレッシュ・レートが決まり、それによって設定できる値が表示されます。

■ **Vertical sync**- これは **Vertical synchronization** の略で、モニタの垂直同期を行うかを決めます。このオプションは背景の中でイメージのエッジがちぎれたように見えるのを防ぐ効果があります。このオプションを使用すると、極めて僅かですが描画速度に影響がでます。

[目次へ](#)

Language オプション

表示言語に関する環境設定メニューです。(日本語はありません)



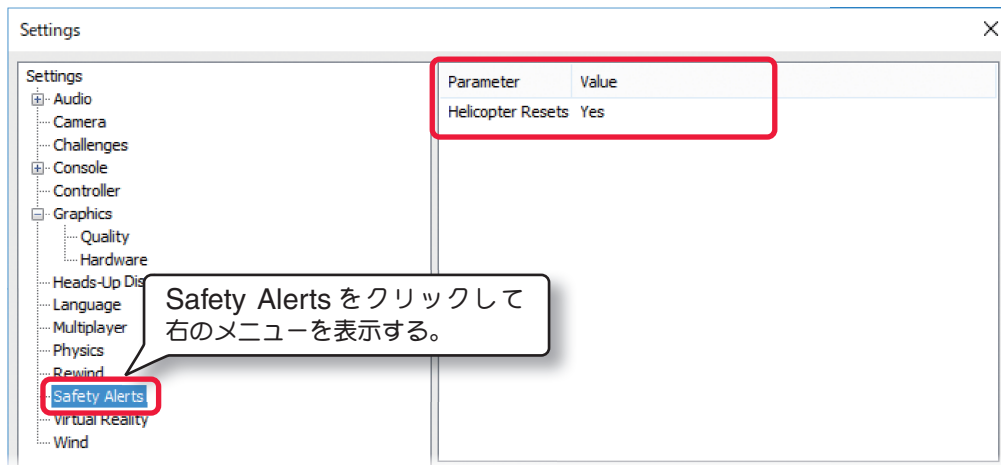
[目次へ](#)

Safety Alerts オプション

機体にヘリコプターが選ばれている場合、リスタートの時にコントローラのスロットルスティックおよび、フライトコンディション **SW** のポジションの状態により表示する、**Safety Alert** (警告) 画面の表示 / 非表示の設定メニューです。(製品に付属のセットアップマニュアル **P42** 参照)

■ Helicopter Resets

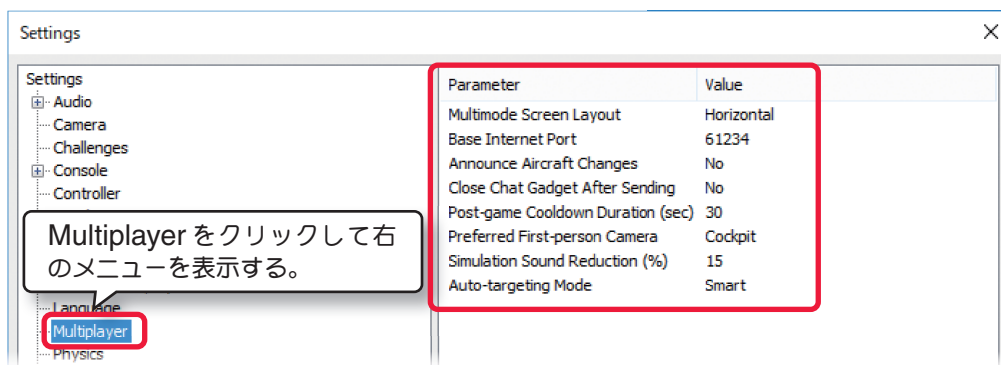
再スタート時に合わせて **Safety Alert** を **Yes** (表示) **No** (表示しない)



目次へ

Multiplayer オプション

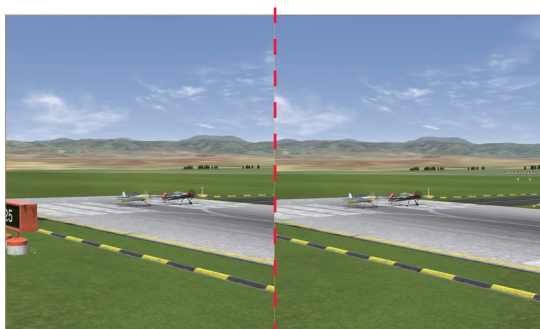
マルチプレイヤー・セッションに使用する画面モードを設定したり、インターネットでの使用ポートを設定したりする環境設定メニューです。マルチプレイヤーの詳しい説明は **WEB** マニュアル **Part-5** の **Multiplayer** メニューをお読みください。



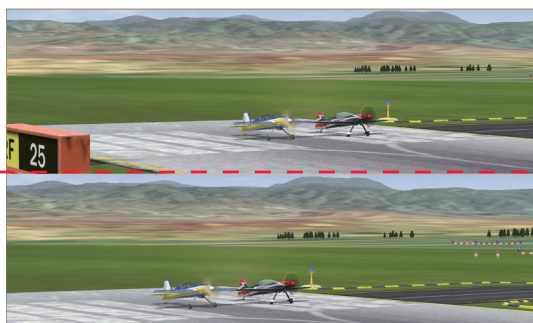
目次へ

■ Multimode Screen Layout

画面レイアウトを **Vertical** (垂直) モードと、**Horizontal** (水平) モードから選択できます。



Vertical (垂直) モード



Horizontal (水平) モード

■ Base Internet Port

インターネットマルチプレーヤー・セッションで使用するベースポートナンバーを設定できます。

標準のベースポートナンバーは **61234** が設定されているので、ベースポートナンバーを含む **8** 個のナンバー **61234 ~ 61241** が使用されています。(1025 ~ 65525)

例えば **1025** に設定すると **1025 ~ 1032** が使用されます。

■ Announce Aircraft Changes

マルチプレーヤー・セッションの参加者が機体を変更したときに、メッセージを表示するかしないかを設定します。**『No』** にするとメッセージは表示されません。

■ Close Chat Gadget After Sending

マルチプレーヤー・セッションで使用するチャットでメッセージの送信と同時に、画面からチャットコメントボックスを隠したい場合、**『Yes』** に設定します。

■ Post-game Cooldown Duration (sec)

ホストが、ゲームリストを使用して、次のゲームに切り替えるときのインターバルの時間を設定します。

■ Preferred Farst-person Camera

ゲームがスタートするときのカメラタイプ(視点)を設定します。**PhotoField** 背景の飛行サイトでは使用できません。**Cockpit** (コクピット) / **Nose** (機体先端) / **Tail** (機体後部)

■ Simulation Sound Reducation (%)

マルチプレーヤー・セッションでボイスチャットを使用する場合、自動的にシミュレーションの音量が下がる割合を設定します。

■ Auto-targeting Mode

コンバットなどの対戦ゲームで、リセットした後にターゲットを自動で選択する方法を設定します。

Disabled- ターゲットを自動的に選択しません。

Leader- 現在のポイントリーダーをターゲットに選択し、自分がポイントリーダーの場合ランダムに選択します。

Random- ランダムにターゲットに選択します。

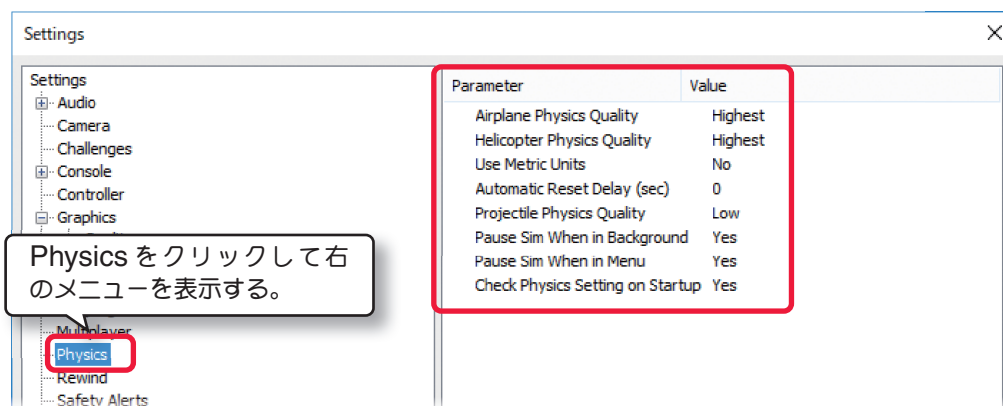
Smart- 自分よりポイントが上の相手をランダムにターゲットに選択します。

Threat- 最後に自分に攻撃した相手をターゲットに選択します。

目次へ

Physics オプション

飛行機またはヘリコプターの動作演算処理に関する環境設定と、オートリセットやシミュレーション上の単位表示などを設定するメニューです。



■ Airplane Physics Quality / Helicopter Physics Quality

飛行機 / ヘリコプターの動作に対する物理的計算処理を設定しています。

Highest ⇒ **High** ⇒ **Medium** ⇒ **Low** と設定を下げるほど描画速度が改善されますが、レベルを下げると **CPU** が演算処理を省くため、実際の飛行特性に影響がでます。**Medium / Low** のレベルまで下げる必要があるコンピュータでは本ソフトの使用をあまりお勧めできません。

■ Use Metric Units

シミュレーション上のいろいろな表示の単位を設定します。標準では **SAE** (インチ) 単位を使用しています。**Yes** に設定すると **Metric** (メートル) 単位で表示されます。

■ Automatic Reset Delay (sec)

機体が分解するようなクラッシュの後に、自動的に機体をスタート地点にリセットさせる、オートリスタート機能の有効 / 無効の設定、またオートリスタートするまでの時間 (秒) を設定できます。**"0"** (ゼロ) の設定はオートリスタート機能が働かない **OFF** の状態です。

■ Projectile Physics Quality

弾丸が背景のオブジェクトの着弾する様子を再現させるレベルを設定します。**Low / Medium / High**

■ Pause Sim When in Background

RF9.5 を使用中に他のアプリケーションを起動したときに、シミュレーションを一旦停止するかしないかを設定します。**Yes** に設定するとアプリケーションを起動で、シミュレーションの動作が一旦停止します。

■ Pause Sim When in Menu

メニューの操作のときに、シミュレーションを一旦停止するかしないかを設定します。**Yes** に設定するとメニュー操作でシミュレーションの動作が一旦停止します。

■ Check Physics Setting on Startup

ページ **I-8** の **Physics** で **Difficulty** (レベル) の設定が『**Realistic**』以外にセットされる場合、**RF9.5** の起動時に毎回 **Physics** ガジェットを表示します。表示したくない場合は **No** を選びます。

目次へ

Rewind オプション

Rewind (巻き戻し) の環境設定メニューです。**Rewind** は、**G4/G5/RF6/RF7/RF8** 付属の **InterLink ELITE** コントローラ専用の機能です。

■ Enabled Rewind

この機能を **Yes** (有効) **No** (無効)

■ Enabled Audio Effects

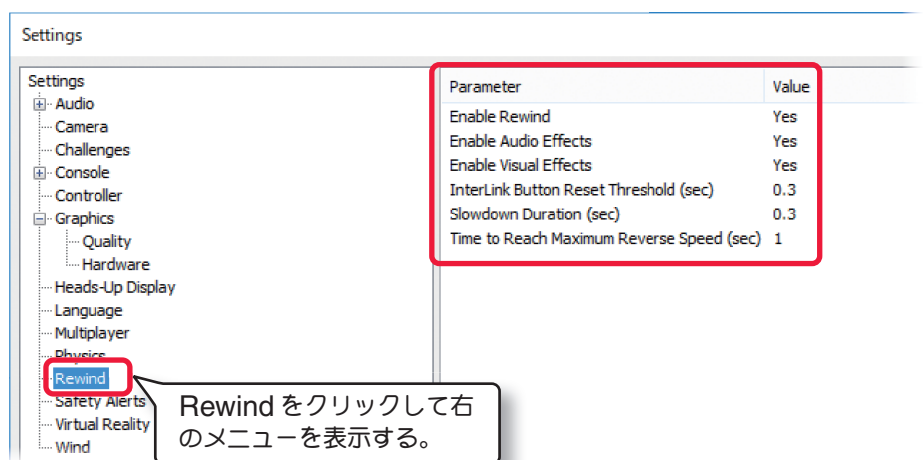
Rewind (巻き戻し) 中のサウンド
Yes (有効) **No** (無効)

■ Enabled Visual Effects

Rewind (巻き戻し) 中の画面をノイズ的な効果を表示 **Yes** (有効) **No** (無効)

■ InterLink Button Reset Threshold (sec)

コントローラのリセットボタンの長押しで、**Rewind** (巻き戻し) を開始する時間の設定します。設定した時間より短い時間でボタンをはなすと通常のリセットで、**Rewind** (巻き戻し) は開始しません。(0.1 ~ 2 sec)



■ Slowdown Duration (sec)

リセットボタンを長押ししてから機体が減速してから、**Rewind** (巻き戻し) を開始します。その機体の減速時間を設定します。 (0.1 ~ 2 sec)

■ Time to Reach Maximum Reverse Speed (sec)

Rewind (巻き戻し) の最初の動作が、スローで再生される時間を設定します。 (0.1 ~ 10 sec)

目次へ

Wind オプション

風向き、風速などの大気の状態に関する環境設定メニューで、以下の 4 項目を調整します。

■ Wind Variation (%)

平均速度に関連させて風速と方向のバリエーションを調整します。

実際のフィールドで風が一定していないように、本ソフトでも風は一定していません。

設定範囲：0 ~ 200- 数値が高いほど風の変化はより大きく頻繁になります。

■ Wind Gust (%)

この値は、一秒間の風の速度と方向の変化の割合を調整します。

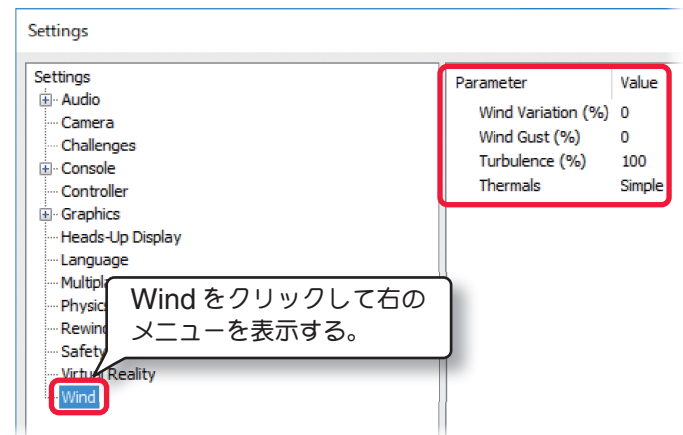
■ Turbulence (%)

風を荒れた状態にしたり、穏やかな状態に設定できます。

設定範囲：0 ~ 200- 数値が高いほど風の荒れ方が強くなり、低いほど穏やかな風の状態になります。

■ Thermals

上昇気流 (サーマル) の発生ポイントを不規則に移動したい場合は **Dynamic** を、固定された場所で移動させない場合は **Simple** を選択します。



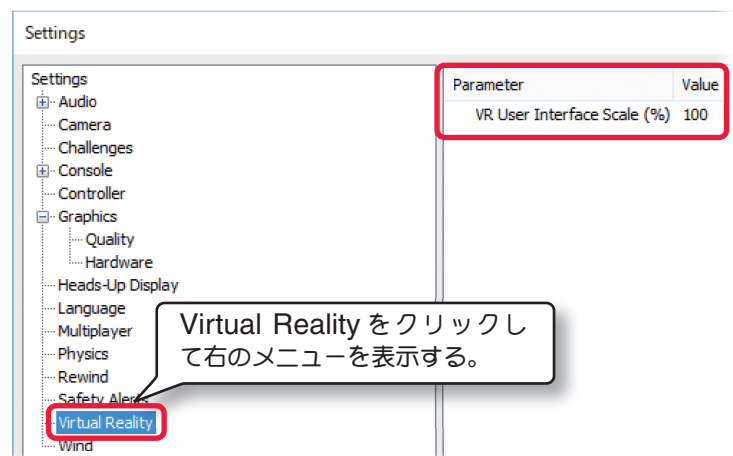
目次へ

Virtual Reality オプション

VR ゴーグルに関する環境設定メニューで、以下の調整します。

■ VR User Interface scale (%)

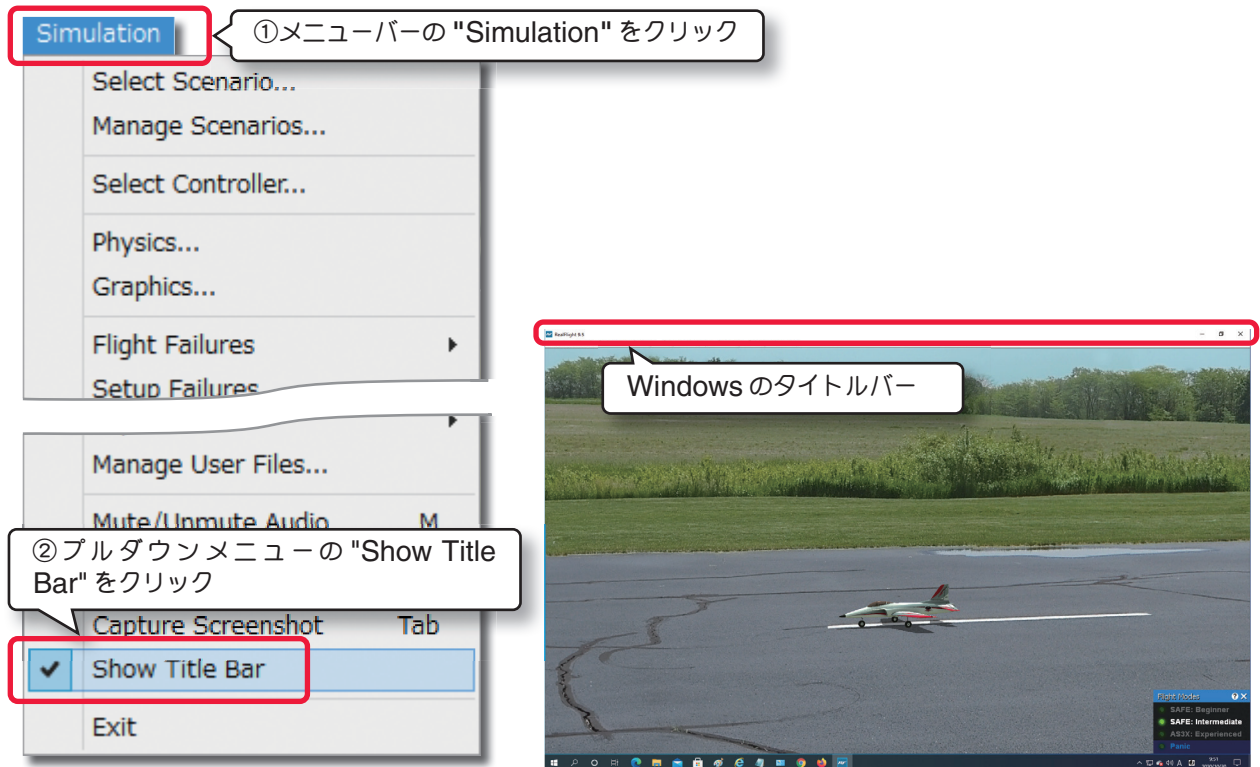
VR ゴーグルの表示サイズを調整します。



目次へ

タイトルバーを表示する "Show Title Bar"

このメニューは、**Windows** 画面上部のタイトルバーを表示させたり隠したりするメニューです。メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューに表示された "**Show Title Bar**" をクリックします。"**Show Title Bar**" の前にチェックがついている場合は、**Windows** の画面上部のタイトルバーが表示されている状態です。



目次へ

音を消す / 音を出す "Mute /Unmute Audio"

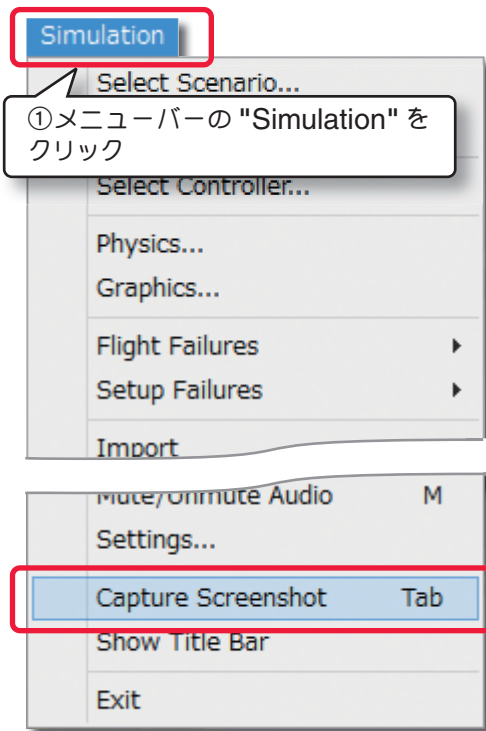
シミュレーションの使用中出现、すべての音を **ON/OFF** します。

音が出ている状態からメニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューから "**Mute/Unmute Audio**" をクリックするとすべての音が消え、もう一度 "**Mute/Unmute Audio**" をクリックすると音が出ます。



画面の取り込み "Capture Screenshot"

現在画面に表示されているシーンを **JPEG** 形式のイメージファイルとして保存ことができるメニューです。メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューから "**Capture Screenshot**" をクリックすると、



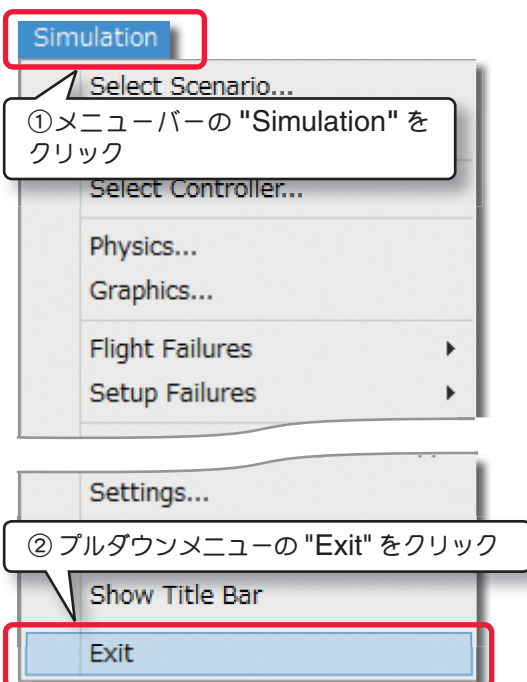
現在画面に表示されているシーンを **JPEG** 形式のイメージファイルとして保存できます。また、直接キーボードの『**Tab**』キーを押しても、画面のキャプチャが可能です。

画面のキャプチャが終了すると画面左下に、キャプチャした **JPEG** 形式のイメージファイルの保存先が表示されます。キャプチャしたイメージファイルはマイドキュメント内の **RealFlight 9** フォルダの中にある **ScreenShots** フォルダに保存されます。

目次へ

RFプログラムの終了 "Exit"

メニューバーの "**Simulation**" をクリックして、プルダウンメニューに表示された "**Exit**" をクリックするとプログラムが終了します。旧タイプの **InterLink** コントローラシリーズや **Transmitter Interface** に接続して **RC** 送信機を使用の場合は、下図の **RealFlight is Shutting Down** の画面で **RC** 送信機の電源の切り忘れに注意が表示されます。 **RC** 送信機の電源を **OFF** にして、**[Got it!]** ボタンをクリックしてプログラムを終了します。 **PC** からコントローラを外します。



この画面を表示させない場合は、チェックボックスにチェックを付けます。

