



PHOENIA^{R/C} 5

*Professional Radio Control
Flight Simulation*

User Guide





Introduzione

Benvenuti nel simulatore Phoenix R/C, adatto sia ai principianti che agli esperti abituati alle gare.

Il Phoenix viene fornito con la disponibilità di oltre 200 modelli, ognuno dei quali è costruito e regolato secondo le direttive degli esperti e in molti casi dagli stessi progettisti e sviluppatori, per avere una simulazione la più reale possibile. Si può usare il nostro incredibilmente flessibile sistema di modifica per dare ad ogni modello, proprio le caratteristiche desiderate.

Si può scegliere tra un grande numero di bellissimi e dettagliati siti di volo, realizzati con fotografie panoramiche con effetti 3D, oppure il nostro particolare sito di volo 3D "InfinityScape" dove si può letteralmente volare per sempre senza mai raggiungere i confini della mappa.

Il Phoenix ha anche un'ampia scelta di modalità per il volo d'allenamento o da competizione che permettono di volare in modo semplice e divertente. Queste modalità conducono il pilota dal primo hovering fino alle manovre più avanzate come ad esempio l'autorotazione. Si può anche usare la nostra completa biblioteca di esercitazioni in video con commenti vocali per imparare anche le tecniche più complesse, usate dagli esperti del settore.

Queste sono solo alcune delle caratteristiche con cui si potrà divertire usando il Phoenix:

- Manovre sviluppate a livello mondiale con l'aiuto di veri esperti, piloti da gara e progettisti di modelli.
- Oltre 200 bellissimi e dettagliati modelli di aerei in tutti gli stili, i tipi e i livelli.
- Sistema di modifica dei modelli con un enorme numero di attributi e valori che permettono di cambiare ogni modello per farlo volare come si vuole.
- Oltre 30 magnifici siti di volo costruiti con fotografie panoramiche ad alta definizione con complete collisioni in 3D e movimenti dell'acqua.
- Siti esclusivi in 3D "InfinityScape" dove si può volare continuamente con panorama infinito che si può creare e controllare.
- Strabiliante motore grafico di nuova generazione con caratteristiche avanzate come HDR, urti e mappatura speculare, riflessioni in tempo reale e realistici effetti delle ombre.
- Rumori realistici dei modelli, campionati da dozzine di aerei reali.
- Gamma enorme di modalità di allenamento e di lezioni in video, registrati da piloti a livello mondiale.
- Grande scelta di stimolanti e divertenti modalità di competizione che si possono eseguire da soli, con un altro pilota, oppure on-line contro altri utenti Phoenix sparsi nel mondo.
- Sistema con tutte le caratteristiche necessarie per giocare con altri adottando un sistema facile da usare in tutto il mondo con la possibilità di chat vocale.
- Sistema integrato per scaricare i nuovi modelli, i siti di volo e altri contenuti senza soluzione di continuità, senza mai lasciare il simulatore.
- Un set di comandi inclusi nel Phoenix, permette di creare nuovi modelli, siti volo e schemi di colori in modo veloce e facile; poi si possono provare con il Phoenix o pubblicare on line per farli scaricare e condividere con altri.

Guida introduttiva

Il Phoenix è stato progettato da zero per poter girare su di una grande quantità di computer configurati in vario modo, perciò non è necessario avere un sistema particolarmente potente per potersi divertire con questo prodotto. Noi comunque raccomandiamo di aggiornare i driver grafici installati sulle schede grafiche o i chipset, scaricandoli dai siti dei loro produttori, per ottenere il meglio dal Phoenix.

Caratteristiche minime

Per far girare il Phoenix queste sono le caratteristiche minime che deve avere il computer:

- Computer PC IBM compatibile con CPU Pentium 3 o 4 con almeno 1 GHz, oppure AMD Athlon con processore 64, oppure anche un computer Apple Macintosh, basato su processore Intel, su cui bisogna far girare VMWare Fusion, Parallels Desktop o una partizione con Bootcamp.
- Sistema operativo Microsoft Windows XP, Vista, 7, 8/8.1.
- RAM di sistema da 256 MB.
- Spazio sul disco rigido di 2,5GB non compressi, (potrebbe servire maggior spazio per le aggiunte scaricate on line).
- Chipset Intel HD-Graphics 4000 o migliore, compatibile al 100% con DirectX 9 e con almeno 128MB di memoria grafica.
- Lettore DVD-ROM per l'installazione.
- Una porta libera USB 1.1/2.0/3.0.
- Scheda audio compatibile al 100% con DirectX 9 (opzionale).
- Tastiera e mouse per le operazioni di programmazione.
- Collegamento ad internet a banda larga (opzionale, necessario solo per gli aggiornamenti on line).
- Microfono (opzionale, necessario solo per la chat vocale on line).

Adattatori aggiuntivi per le radio

Il Phoenix viene fornito con la sua interfaccia USB che bisogna collegare alla presa trainer di un trasmettitore compatibile per poter controllare adeguatamente i modelli simulati. Qualche marca di radio potrebbe richiedere dei piccoli adattatori aggiuntivi.

Qui di seguito un elenco delle radio compatibili:

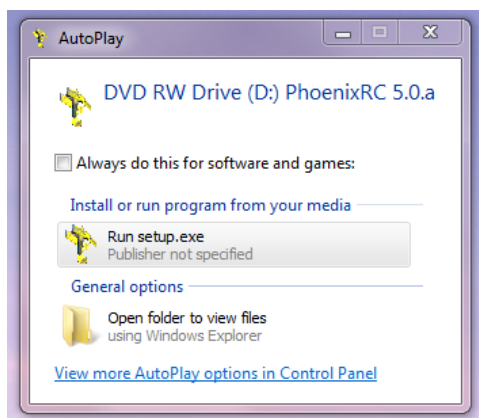
- Tutti le JR MC/MX (nessun adattatore richiesto) - si prega di notare che la serie MC richiede l'accessorio "DSC Interface".
- Spektrum DX4e/DX6/DX7/DX7S/DX8/DSX9/DSX10/DSX10t/DX18 (nessun adattatore richiesto).
- Si prega di notare che il DX7 "SE" (special edition) non è compatibile con il Phoenix.
- Spektrum DX5e vecchia versione con presa trainer montata lateralmente (serve l'adattatore Spektrum DX5e).
- Spektrum DX5e nuova versione con presa trainer montata posteriormente (nessun adattatore richiesto).
- Tutte le radio Futaba (richiedono l'adattatore per la presa quadra o rotonda).

- Futaba FX-18 con presa trainer da 2,5mm (serve l'adattatore per Futaba FX-18).
- Hitec Aurora (nessun adattatore richiesto).
- Tutte le radio Hitec esclusa l'Aurora (serve l'adattatore Futaba/Hitec).
- Tutte le radio Multiplex (serve l'adattatore Multiplex).
- Tutte le radio Sanwa serie RD e RDS (serve l'adattatore Sanwa).
- E-Sky ETB41 2.4 GHz (nessun adattatore richiesto).
- Tutte le altre radio E-Sky (serve l'adattatore Mini-DIN).
- BMI Co-Pilot (serve l'adattatore Mini-DIN).
- Blade CX/CP/CP+/CP Pro (serve l'adattatore Mini-DIN).
- Blade CX2/CX3/CP Pro 2/SR (nessun adattatore richiesto).
- Radio Parkzone con presa trainer (serve l'adattatore Spektrum DX5e).
- Art-Tech 100B (nessun adattatore richiesto).
- Art-Tech 100C (serve l'adattatore Art-Tech 100C).
- Walkera 2401/2601 (usare l'adattatore Mini-DIN fornito con la radio).
- Walkera 2402/2602/2801 (serve l'adattatore Walkera 2801).

Si prega di notare che le seguenti radio e controller non sono supportati:

- Qualsiasi controller o joystick solo USB.
- Radio Spektrum DX7SE (edizione speciale)
- Le radio HobbyZone e qualsiasi radio inclusa nei prodotti ParkZone/E-Flite Ultra-Micro.
- Qualsiasi Walkera, esclusi i modelli elencati (2401/2601/2402/2602/2801).
- Qualsiasi altra radio con presa trainer non compatibile.

Installazione del software

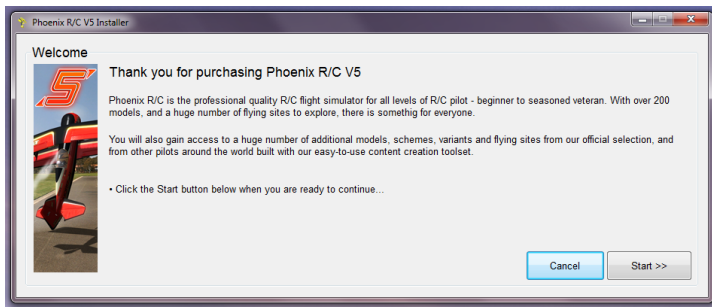


Per installare il software Phoenix sul computer, inserire il DVD di installazione che viene fornito nella confezione del Phoenix. Appare un messaggio che chiede se si vuole avviare il programma di installazione "Run setup.exe". Cliccare su questa opzione per iniziare l'installazione.

Nel sistema operativo Windows 8/8.1 potrebbe apparire brevemente un Banner nella parte alta dello schermo dopo aver inserito il DVD avvisando che è necessario avviare "Setup.exe". Avviarlo per iniziare l'installazione.

Se il computer è configurato con l'autorun disabilitato o il messaggio non dovesse apparire, aprire My Computer o Windows Explorer view per navigare nel DVD-ROM e avviare l'installazione con un doppio clic su "Setup.exe".

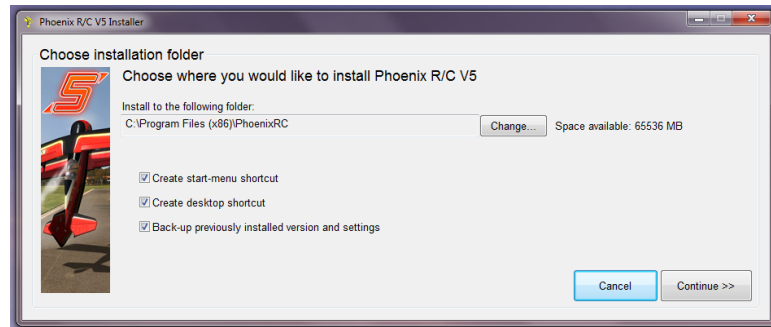
Benvenuto



Si verrà condotti dapprima all'installazione della schermata di benvenuto (Welcome).

Cliccare "Start" per continuare.

Scegliere la cartella di installazione



Questa schermata permette di scegliere dove installare Phoenix sul computer.

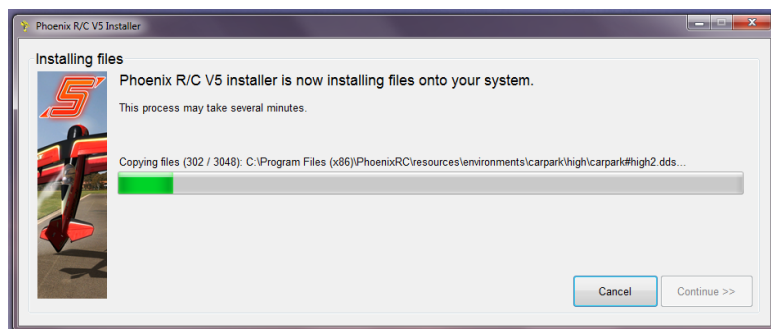
Se esiste una versione precedente di Phoenix già installata, la procedura guidata lo rileva e automaticamente imposta la cartella di installazione in questa posizione.

Cliccare "Change..." per scegliere una nuova cartella dove installare Phoenix. Facendo questa scelta, si può vedere lo spazio rimanente sul disco, che viene mostrato a destra della cartella selezionata.

Si può anche scegliere di creare un collegamento nel menu Start (consigliato), sulla scrivania e se salvare la precedente installazione di Phoenix, se è stata individuata.

Cliccare "Continue" per passare allo stadio seguente.

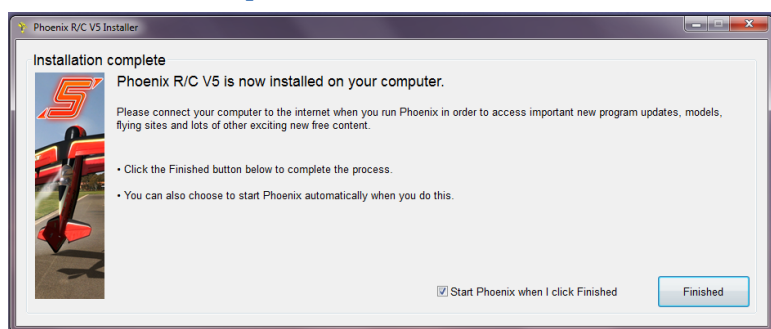
Installazione dei files



Adesso Phoenix si può installare sul computer con le opzioni scelte nel passaggio precedente.

Questa operazione richiede alcuni minuti in base alla velocità del lettore DVD e del computer.

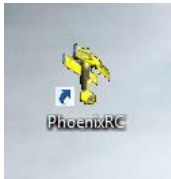
Installazione completata



Una volta che tutti i files sono stati copiati sul sistema, si può completare l'installazione cliccando il tasto "Finished".

Un'opzione serve per avviare Phoenix quando la si attiva.

Avvio di Phoenix R/C



Se non si sceglie di avviare automaticamente Phoenix quando termina l'installazione, basta fare doppio click sul collegamento "Phoenix R/C" che si trova sulla scrivania, o sul collegamento che si trova nella cartella "PhoenixRC" nel menu Start per avviare il programma di avvio.

Il programma di avvio Phoenix R/C



Il programma di avvio Phoenix R/C gira prima del programma principale del simulatore e gestisce il rilevamento automatico e l'installazione degli aggiornamenti; permette pure di eseguire facilmente e velocemente diverse altre azioni, senza la necessità di avviare il programma completo.

Questo è utile nel caso che un'incompatibilità o un'installazione danneggiata causi dei problemi all'avvio del programma.

Il numero della versione corrente di Phoenix che è stata appena installata viene visualizzato nell'angolo in basso a sinistra della finestra del programma di avvio.

Aggiornamenti automatici

Quando parte, il programma di avvio, se si è connessi a internet, cerca l'ultima versione del software. Se ne trova una, chiede se si vuole scaricarla e installarla.

Se si clicca "Yes" inizia la procedura di aggiornamento. Una barra di avanzamento mostra lo stato del download. Quando tutti i files necessari sono stati scaricati correttamente, viene chiesto di permettere al programma di installazione di fare le modifiche sul computer. Cliccare "Allow" per consentire questo. Gli aggiornamenti scaricati saranno installati e un messaggio mostrerà quale versione è appena stata installata.

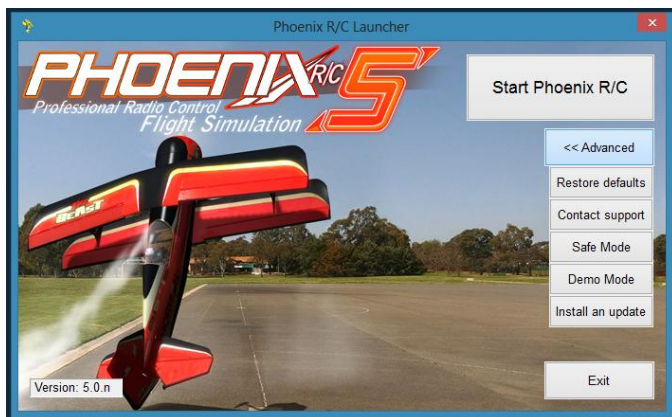
Avvio del programma

Cliccare il tasto "Start Phoenix R/C" nell'angolo in alto a destra della finestra del programma di avvio per far partire il programma.

Si potrebbe anche uscire dal programma di avvio senza lanciare Phoenix R/C cliccando sia sulla X della barra del titolo che su "Exit" che si trova in basso a destra nella finestra del programma di avvio.

Opzioni avanzate

Cliccare su "Advanced" per mostrare/nascondere le opzioni avanzate del programma di avvio:



- **Restore Defaults:** cliccare su questo tasto per ripristinare tutte le impostazioni del programma e i dati dell'utente ai valori di default, così come erano quando il programma è stato installato per la prima volta.
- **Contact Support:** cliccare su questo tasto per aprire una nuova e-mail e collegarsi al nostro servizio di assistenza, essendo l'indirizzo già inserito.
- **Safe Mode:** cliccare su questo tasto per aprire Phoenix con le opzioni di base, il modello e il sito di volo di default selezionati. Questo è utile nel raro caso che una opzione impedisca al programma di aprirsi correttamente.
- **Demo Mode:** questo tasto avvia Phoenix in modalità Demo.
- **Install an Update:** se il computer non è collegato direttamente ad internet, si può usare questo tasto per installare manualmente un file di aggiornamento di Phoenix (.pkg) che è stato precedentemente scaricato dal nostro sito nella sezione Downloads.

Come usare Phoenix R/C

Collegare il proprio radiocomando



Per collegare il proprio radiocomando e far volare i modelli simulati su Phoenix, bisogna per prima cosa collegare il terminale del cavo di interfaccia di Phoenix con connettore USB ad una presa USB 1.1/2.0/3.0 del computer. Quando si fa ciò si sente un tono e, la prima volta che si fa il collegamento, Windows informa che sta installando i drivers. Questa operazione richiederà alcuni secondi, poi appare l'informazione che il dispositivo collegato è pronto all'uso.

Quando l'interfaccia USB è collegata e rilevata da Windows, bisogna collegarla alla presa trainer del proprio trasmettitore. Se il proprio trasmettitore richiede un adattatore aggiuntivo (si veda la sezione di questo manuale che riguarda gli adattatori per avere maggiori informazioni su di esso), bisogna collegarlo adesso al terminale dell'interfaccia USB con spinotto Stereo. Poi collegarlo alla presa trainer del proprio radiocomando. Molte radio moderne hanno una modalità speciale "Simulator" che si attiva quando si collega l'interfaccia USB alla presa trainer con il trasmettitore spento. In tal caso, quando si collega l'interfaccia USB al trasmettitore spento, esso si accenderà automaticamente. Questa modalità è molto utile poichè il segnale RF è disattivato per avere una maggior durata della batteria quando lo si usa come simulatore



Se il proprio trasmettitore non dovesse accendersi automaticamente, e si è sicuri di aver fatto tutti i collegamenti correttamente, compreso l'adattatore (se richiesto), allora, a questo punto, bisogna accendere manualmente il trasmettitore.



Primo avvio

Phoenix viene fornito con 10 lingue già incluse, altre vengono aggiunte regolarmente.

La prima volta che si avvia Phoenix, verrà richiesto di scegliere la lingua che si vuole usare nel programma. Per scegliere la lingua voluta basta cliccare sulla bandierina corrispondente.

La lingua si può cambiare in qualsiasi momento da **Sistema > Impostazione programma > Lingua**.

Primo avvio



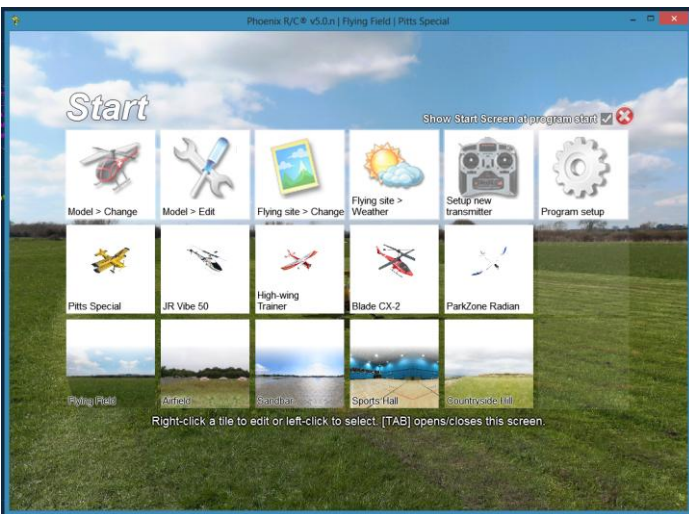
La prima volta che si avvia Phoenix dopo aver scelto la lingua, si viene condotti al menu **Initial Setup Wizard**.

Questo conduce attraverso alcune calibrazioni di base della radio e opzioni di regolazione, come pure l'impostazione grafica di qualità e le unità di misura.

Leggere attentamente le istruzioni passo passo e seguire le indicazioni visualizzate per impostare rapidamente Phoenix nel modo più comune ed iniziare a volare.

Impostazione completa

Una volta completata l'impostazione guidata iniziale, si vedrà sullo schermo il sito di volo di default e il modello appoggiato sul campo.



Schermata di avvio

Di default, la schermata di avvio viene visualizzata quando si avvia Phoenix per la prima volta. Questo è un menu particolare che dà accesso immediato a qualsiasi funzione o caratteristica di Phoenix.

La schermata di avvio è composta da un certo numero di caselle personalizzabili, ciascuna delle quali si può impostare per attivare una voce del menu, cambiare modello o sito di volo, oppure caricare uno scenario salvato prima (per maggiori informazioni si veda più avanti la barra degli strumenti relativa agli scenari)

Per mostrare o nascondere la schermata iniziale, premere il tasto TAB sulla tastiera in qualsiasi momento o cliccare sulla

"X" rossa in alto a destra dello schermo, quando è visibile. Si può accedere alla schermata iniziale anche dal menu **Viste > Displays**.

Quando è visibile, si può anche impostare se la schermata iniziale deve apparire automaticamente quando si avvia Phoenix per la prima volta usando la casella di controllo "Show Start Screen at program start" che si trova in alto a destra dello schermo.

Per modificare una casella, si può sia cliccare con il tasto sinistro su di un file vuoto, sia cliccare con il tasto destro su qualsiasi casella per aprire il menu "Select Start Screen Tile". Da qui si può impostare quale funzione o caratteristica la casella può attivare quando viene cliccata, oppure impostare su "Clear Tile" per cancellare la funzione di quella casella.

La finestra principale



Quando si avvia Phoenix, si potranno vedere le seguenti cose:

- La **finestra del simulatore** dove normalmente si scelgono i siti di volo e i modelli.
- La **barra del menu principale** che è collocata nella parte alta della finestra e compare quando si muove il mouse.
- Tutte le **barre degli strumenti** attive lungo il lato sinistro dello schermo che compaiono quando si muove il mouse.
- Tutti i **Widgets** attivi che stanno nella parte alta della simulazione e si possono spostare e ridimensionare con il cursore del mouse.

La barra del menu principale

Quasi tutte le funzioni e le caratteristiche del Phoenix sono accessibili attraverso la barra del menu principale che si trova nella parte superiore della finestra principale e appare quando si muove il mouse.



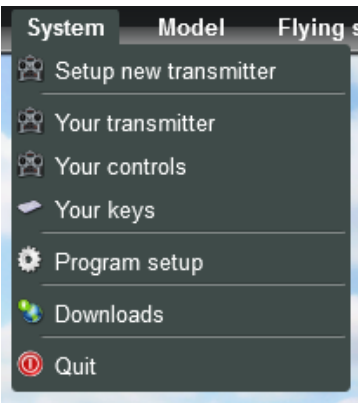
Se si lascia il mouse immobile per alcuni secondi, il menu scompare automaticamente per lasciare sgombra la vista della simulazione.

Evidenziare una voce del menu con il cursore e poi cliccare con il tasto sinistro per aprirla. Si potrà anche vedere il sub menu con ulteriori opzioni. Evidenziando e selezionando questi allo stesso modo si avrà accesso ad ulteriori sub menu o a finestre di dialogo.

Tasto di uscita

Il grande **tasto rosso di uscita**, si trova all'estrema sinistra della barra del menu principale e permette di chiudere Phoenix in modo rapido.

Menu Sistema



Il **menu Sistema** contiene le funzioni per cambiare il modo in cui funziona il programma centrale.

Questo comprende impostazioni grafiche, fisiche e sonore, e inoltre permette di configurare il radiocomando, i controlli e le funzioni della tastiera.

Si può anche verificare l'esistenza di nuovi contenuti da scaricare e comandare l'uscita dal simulatore.

Impostare una nuova radio



Cliccando su questa voce si avvia una procedura guidata per impostare un nuovo trasmettitore.

Questa procedura è facile da seguire e porta attraverso tutti i passi necessari per aggiungere un nuovo trasmettitore a Phoenix, inclusa la configurazione della calibrazione e dei controlli.

Questa è una procedura a due stadi che inizia con la calibrazione e finisce con la scelta di un profilo dei comandi.

Queste impostazioni si potranno rifinire più avanti con i menu **La tua radio** e **I tuoi comandi**.

La tua radio



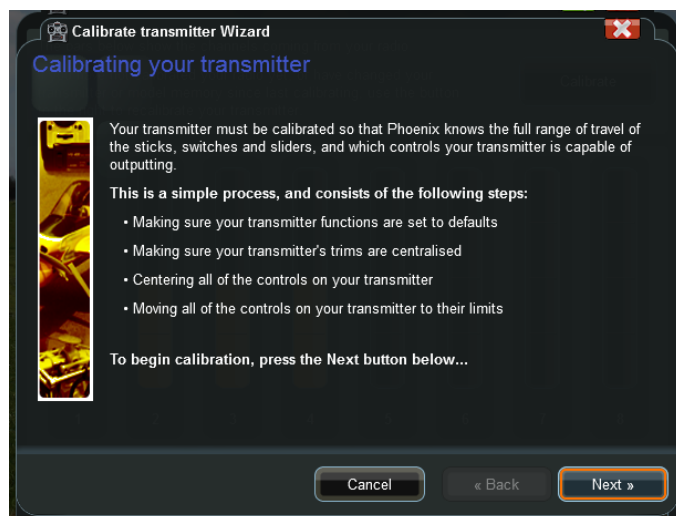
Cliccando si apre il menu **La tua radio** che contiene le funzioni per la calibrazione per proprio trasmettitore per poterlo usare con Phoenix.

Vengono visualizzate una serie di barre, ognuna delle quali rappresenta un canale proveniente dal trasmettitore.

Se la calibrazione è corretta, ogni stick del trasmettitore muoverà una o più barre da un estremo all'altro in proporzione al suo movimento. La barra sarà centrata quando lo stick sarà al centro della sua corsa.

Cliccando sul tasto **Calibrazione** si avvia l'omonima procedura, che verrà ripetuta tutte le volte che si cambia radio, o si fanno delle modifiche al trasmettitore.

Calibrazione del trasmettitore

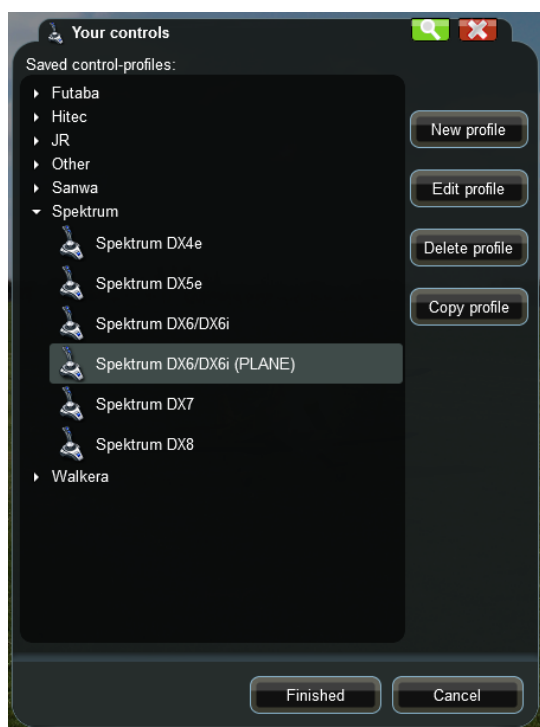


Prima di usare la propria radio con Phoenix bisogna che sia calibrata correttamente per dar modo al software di conoscere la corsa completa del movimento di ogni stick, come pure le funzioni di ogni interruttore, pommello o cursore programmabile.

Cliccare su **Calibrazione** per avviare la procedura guidata di calibrazione del trasmettitore che porterà attraverso i passi necessari per eseguire una calibrazione corretta di un nuovo trasmettitore da usare con Phoenix.

Cliccare su **Finito** per uscire da questo menu.

I comandi



Questo menu permette di definire quale canale proveniente dal trasmettitore debba controllare una certa funzione sul modello simulato.

Per esempio, il Canale 1 potrebbe controllare il motore del modello, e il Canale 5 potrebbe controllare il carrello retrattile del modello.

Phoenix salva queste impostazioni in un "Profilo dei comandi" in modo che si possa poi scegliere da un elenco dei profili comunemente usati a seconda della marca e del modello di radiocomando, oppure si può creare un profilo partendo completamente da zero.

Elenco dei profili salvati

Questo elenco mostra la scelta corrente dei profili salvati, organizzati secondo il costruttore. Si può ampliare la categoria facendo doppio click sul suo nome o cliccando con il tasto sinistro sulla piccola freccia posta a sinistra di ogni categoria. Qualsiasi profilo personalizzato venga creato, si può salvare nella categoria "Custom" che si trova in cima alla lista. Per scegliere un profilo dei controlli, evidenziare con il cursore del mouse e cliccare con il tasto sinistro per sceglierlo.

Nuovo profilo

Cliccare su questo tasto per avviare la procedura guidata che porta alla creazione un **Nuovo profilo** di controllo personalizzato. Questo scelta si può fare quando la marca e il modello del proprio radiocomando non sono presenti nell'elenco dei profili esistenti. Si veda più avanti per avere maggiori dettagli su questa procedura.

Modifica profilo

Cliccare su questa voce per modificare il profilo attualmente selezionato. Se si cerca di modificare un profilo preimpostato, una copia di esso verrà realizzata automaticamente nella categoria Custom. Si veda più avanti per avere maggiori dettagli su questa procedura.

Elimina profilo

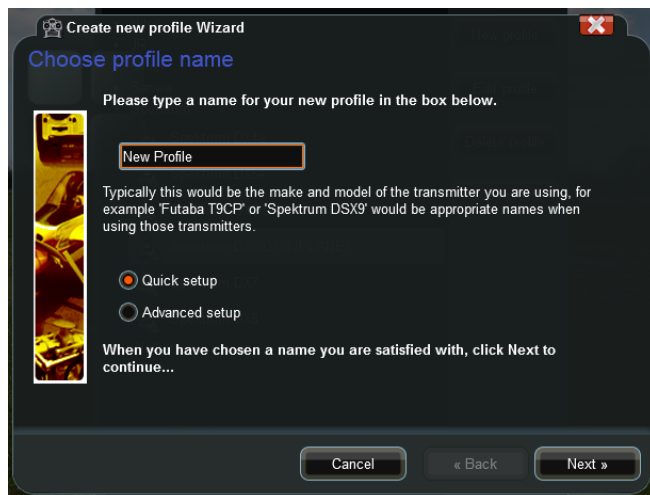
Cliccare su questa voce per cancellare il profilo attualmente selezionato. I profili preimpostati non si possono cancellare, solo quelli della categoria Custom.

Copia profilo

Cliccare su questa voce per duplicare il profilo selezionato. La copia apparirà nella categoria Custom.

Procedura guidata per un nuovo profilo

Questa procedura guida alla creazione di un nuovo profilo di controllo per il Phoenix.



La radio deve già essere calibrata correttamente entrando nel menu **Sistema > La tua radio > Calibrazione** prima di poter seguire questa procedura. Quando si crea un nuovo profilo ci sono due scelte:

- **Settaggio veloce** è un metodo rapido che assegna le funzioni più comuni rilevando i movimenti dello stick.
- **Settaggio avanzato**, creerà un nuovo profilo vuoto e lo aprirà per poterlo modificare. Si veda più avanti il menu per la Modifica di un profilo per avere maggiori informazioni su questa funzione.

Menu per la modifica di un profilo

Questo menu permette di assegnare qualsiasi funzione a qualsiasi canale proveniente dal trasmettitore o da un tasto della tastiera del computer (eventualmente).



Nome del profilo

Questo permette di impostare il nome del profilo che verrà poi visualizzato nell'elenco dei profili salvati.

Vista Semplice e Dettagliata

Questo permette di scegliere tra una vista semplificata dei comandi comunemente usati, oppure un elenco completo di tutte le funzioni disponibili con le loro caratteristiche.

Elenco dei comandi

Questo elenco mostra ogni funzione del modello e quale ingresso sia attribuito ad esso, come pure la possibilità di regolare la corsa minima e massima del comando, e anche se si vuole invertirne la corsa o impostare una curva esponenziale.

- L'etichetta a sinistra mostra la funzione sul modello.
- La casella corrispondente a Min permette di impostare la corsa minima per questa funzione (0-100).
- La barra Status al centro mostra la posizione attuale di questa funzione. Se è riferito ad un canale della radio, cambierà insieme ai movimenti dello stick corrispondente.
- La casella corrispondente a Max permette di impostare la corsa massima per questa funzione (0-100).
- La casella di controllo corrispondente a Invert permette di invertire le corse.
- Il tasto Curve apre una finestra per la modifica della curva dove si può partire da una curva preimpostata o crearne una nuova.

- La casella corrispondente a Input si apre con una scelta multipla da cui si può controllare questa funzione:
 - "Unmapped" significa che la funzione è disabilitata.
 - "Controller channel 1-8" significa che i vari comandi (stick della radio, interruttori, cursori o pommelli) controlleranno questa funzione.
 - Cliccando su Keyboard, si aprirà il menu Assegnazione dei Tasti con cui si può premere un tasto qualsiasi per controllare questa funzione. Nel caso di una funzione che richieda due comandi (come flap in su e in giù), verrà richiesto di premere due tasti in sequenza.
 - Static 0/25/50/75/100% permette di impostare un valore fisso per questo comando.

Filtro dei canali

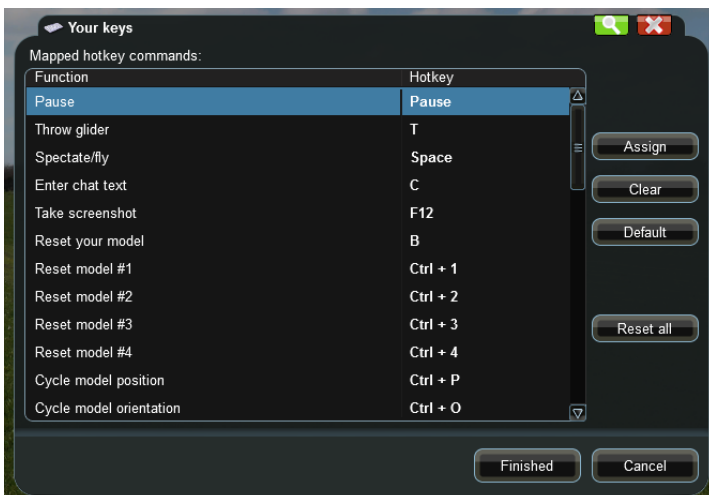
Questa è una casella di controllo avanzato che è già preimpostato su certe radio e provvede a filtrare qualsiasi picco indesiderato o cambiamenti improvvisi causati dal collegamento della presa Trainer.

Finito/Annulla

Si ritorna al menu **Sistema > I tuoi comandi** salvando o non salvando i cambiamenti.

I tuoi tasti

Questo menu permette di impostare dei tasti preferenziali per le funzioni e le caratteristiche più comunemente usate.



Comandi assegnati ai tasti rapidi

Questo elenco mostra le funzioni assegnabili correntemente e la combinazione dei tasti rapidi (se ce ne sono) che sono attualmente impostati per attivarli. Per selezionare una voce, evidenziarla nell'elenco con il cursore del mouse e poi selezionarla premendo il tasto sinistro.

Assegna

Cliccare su questo tasto per aprire il menu di assegnazione dei tasti rapidi che avvisa di premere una combinazione di tasti che attivi la funzione selezionata.

Se la combinazione di tasti è già in uso si viene avvisati di annullare il conflitto o di scegliere un'altra combinazione di tasti.

Cancella

Cancella questa assegnazione di tasti rapidi.

Default

Riporta questa funzione ai valori di default (se c'erano).

Ripristina tutto

Riporta tutte le funzioni alle loro impostazioni di default (se c'erano).

Finito/Annulla

Si ritorna alla simulazione salvando o non salvando i cambiamenti.

Impostazione programma

Questo menu contiene tutte le impostazioni del programma per controllarne il modo di funzionamento sul computer. Il menu è suddiviso in varie sezioni che sono accessibili tramite linguette (tab) poste sul bordo superiore del menu:

Generale

Questa sezione contiene le personalizzazioni e l'impostazione delle interfacce-utente.



Avatar

L'avatar è un'immagine che viene visualizzata quando si vola collegati on line con altri piloti e viene usata per rappresentare l'utente. C'è una vasta scelta di immagini tra cui scegliere l'avatar, però, per sicurezza, non permettiamo che vengano realizzati avatar personalizzati.

Se si vuole, cliccare sull'immagine per aprire la finestra con le immagini da scegliere come avatar. Quando si carica Phoenix per la prima volta, viene scelta automaticamente un'immagine a caso.

Impostazioni personali

In questa sezione si possono inserire alcune informazioni personali che saranno visibili dagli altri quando si vola online. Questa informazione è completamente opzionale.

Tema interfaccia utente

Per l'interfaccia utente del Phoenix si può scegliere tra vari temi colorati.

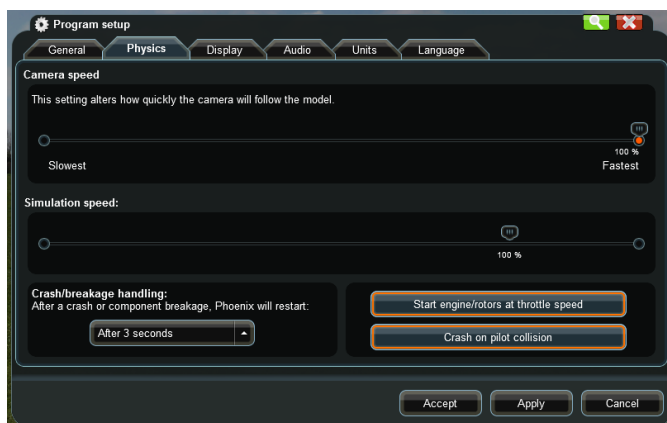
Display

Questa sezione controlla alcuni messaggi sullo schermo:

- **Controls/Expo/Modules:** alterna le informazioni su controlli, expo o modulo che vengono visualizzate in basso a destra sulla finestra del simulatore tutte le volte che il modello viene ripristinato.
- **Ripristina messaggi di aiuto:** se è stato selezionato "non mostrare di nuovo questo messaggio" riguardo ad un messaggio di aiuto, cliccando su questo tasto si ripristina quella opzione e il messaggio di aiuto apparirà di nuovo in futuro.

Fisica

Questa sezione contiene le funzioni per cambiare le varie opzioni fisiche.



Ritardo telecamera

Questo cursore controlla la velocità con cui la camera segue il modello sullo schermo. Una velocità alta significa che il modello resta sempre al centro dello schermo, mentre una velocità bassa significa che il modello avrà un certo spostamento rispetto al centro, però accettabile e gradevole alla vista.

Velocità di simulazione

Questo cursore permette di impostare la velocità di simulazione in modo che l'azione che si svolge a velocità normale venga rallentata. Questo è utile

quando si impara e non è necessario avere dei riflessi molto veloci per correggere un errore.

Gestione delle rotture/schianti

Questo menu a tendina permette di scegliere i modi di ripristino del Phoenix dopo uno schianto:

- **Immediately:** Ripristina immediatamente il modello appena avviene lo schianto.
- **After 1/3/10 seconds:** Phoenix aspetta il tempo specificato prima di ripristinare il modello dopo uno schianto.
- **No auto-restart:** Phoenix non ripristina automaticamente il modello dopo uno schianto. Deve essere fatto manualmente usando il tasto rapido "Reset Model" ("B" di default), o assegnando questa funzione ad un comando del trasmettitore attraverso il menu **Sistema > I tuoi comandi > Modifica profilo**.
- **At idle throttle (motore al minimo):** Phoenix ripristina il modello solo quando il comando motore ritorna al minimo. Questo è utile per prendere pratica riguardo al comportamento reale, considerando che se dopo uno schianto si lascia il motore al massimo si avranno ulteriori danni al modello.

Avvia motore/rotori alla velocità del comando motore

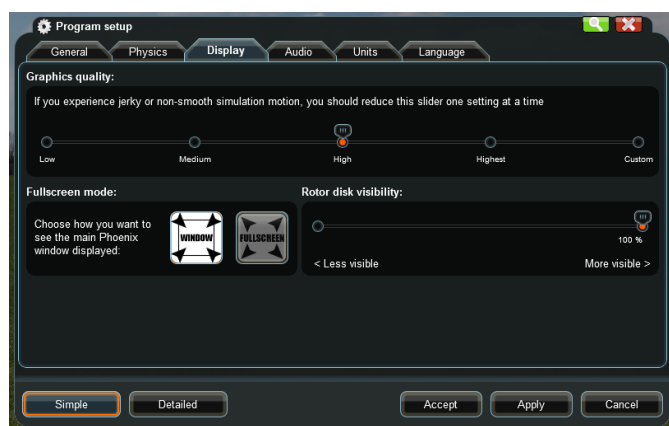
Scegliere questa opzione se si vuole accelerare il tempo che ci vuole a ritornare in volo dopo un ripristino del modello. In pratica riporta subito i motori del modello alla velocità di regime senza aspettare tutta la fase di avviamento partendo dal minimo.

Crash on pilot collision (collisione con il pilota)

Impostare questa opzione se si vuole che Phoenix tratti una collisione tra il modello e la camera/occhio del pilota, come se fosse uno schianto. In questo caso, quando è attiva, il modello si ripristina sempre immediatamente.

Visualizza

Questa sezione contiene le opzioni per regolare la fedeltà della grafica del programma.



Vista Semplice/Dettagliata

Qui si può scegliere tra una modalità semplice con un cursore facile da usare, oppure una serie completa di impostazioni grafiche (che possono richiedere la conoscenza delle opzioni e dei termini grafici).

Qualità della grafica

Questo cursore permette di regolare facilmente e velocemente un certo numero di opzioni grafiche con un solo controllo. Nella posizione più a destra di questo cursore vengono attivate le caratteristiche più avanzate e gravose della scheda grafica e quindi sono

necessari computer moderni e potenti per mantenere una simulazione dolce e fluida. Per contro, muovendo il cursore verso sinistra si riduce la qualità della grafica ottenendo dei movimenti comunque fluidi anche con computer poco potenti.

Modalità a schermo intero

Si può scegliere tra Window e Fullscreen. Il modo Window mostra la barra dei titoli e il menu Start e rende più veloce il passaggio tra Phoenix e altri programmi, se necessario. Il modo Fullscreen prende il controllo completo dello schermo ma rende più piacevole l'uso del simulatore.

Visibilità del disco rotore

Regola in modo preciso la visibilità dei dischi del rotore e dell'elica.

Opzioni dettagliate

Le opzioni seguenti vengono mostrate quando si sceglie **Dettagliata**.



Risoluzione a schermo pieno

Scegliere la risoluzione a cui si vuole che Phoenix lavori quando si sceglie l'opzione a schermo pieno. Di default, nell'elenco sono presenti solo i modi a "60 Hz", ma cliccando su "<<" si abilitano tutti i modi di visualizzazione supportati dalla scheda grafica del proprio computer.

Attiva V-Sync

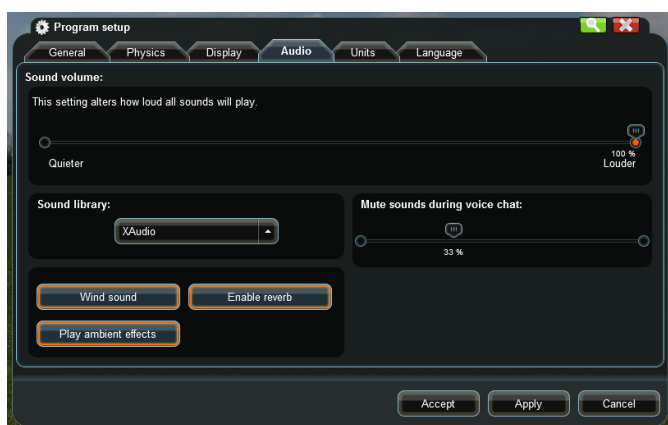
Scegliendo questa opzione si abilita il sincronismo verticale, che tenta di sincronizzare gli aggiornamenti della grafica della simulazione alla frequenza di aggiornamento dello schermo, riducendo gli effetti del "tearing" (strappi nel movimento). Quando questo viene abilitato, gli aggiornamenti della grafica non supereranno la frequenza di aggiornamento selezionata.

Opzioni di qualità

- **Anti-aliasing:** Abilitare l'anti aliasing della scena (se supportato). Questo renderà i bordi degli oggetti più lisci e maggiormente realistici.
- **Luminosità notturna:** Abilita gli effetti dei bagliori quando si vola in ambiente notturno con un modello dotato di colorazione adatta.
- **Riflesso del sole:** Abilita gli effetti HDR, quando le aree luminose della scena "sparano" sugli oggetti in sottofondo come avverrebbe nella realtà.
- **Enable Stereo 3D:** Se si ha uno schermo e gli occhiali abilitati alla visione NVIDIA 3D, questa opzione controlla se il simulatore utilizza il modo 3D stereoscopico. Questo modo è disponibile solo quando si vola in un sito 3D.
- **Riflessi:** Abilita/Disabilita i riflessi del modello, e quindi se il modello ha delle zone lucide o cromate queste rifletteranno lo sfondo.
- **Effetti avanzati dei rotori:** Abilita la sfocatura dovuta al movimento veloce delle superfici, come teste rotore, pale ed eliche.
- **Detriti da collisione:** Abilita la visione delle parti che si staccano dal modello in caso di schianto o di rottura.
- **Sun lens-flare:** Abilita l'effetto di lenti addizionali quando si guarda nel sole.
- **Qualità ombreggiatura:** Imposta la qualità delle ombre del modello e degli oggetti sul campo di volo.
- **Qualità del fumo:** Impostare qualità e quantità del fumo generato da modelli IC/glow.
- **Qualità dell'acqua:** Imposta la visione realistica dell'acqua sui siti di volo che ne sono provvisti. Questo comprende se l'acqua dovrà riflettere il modello e altri oggetti sulla scena.
- **Qualità scenario:** Se lo scenario fotografico selezionato ha l'opzione ad alta definizione, scegliere se è da usare.
- **Qualità del fogliame:** Sui siti di volo 3D, scegliere quanto fogliame (alberi) debba essere visualizzato.
- **Qualità del terreno 3D:** Sui siti di volo 3D, scegliere il dettaglio di visualizzazione della trama del terreno.

Audio

Questa sezione contiene le opzioni per cambiare le impostazioni del suono e la libreria di suoni usata correntemente.



Volume sonoro

Usare questo cursore per impostare il volume principale per tutti gli effetti sonori.

Libreria dei suoni

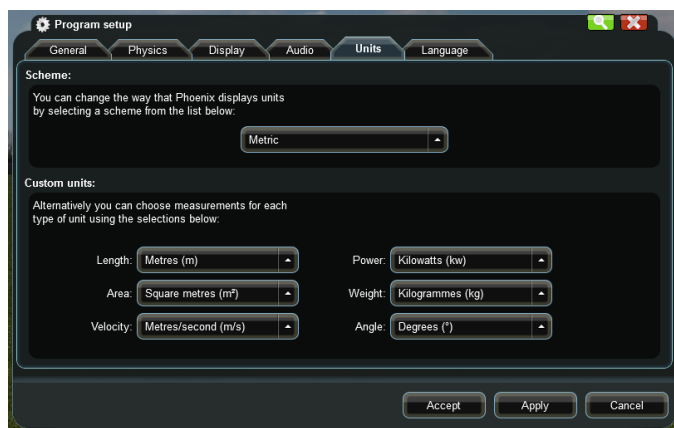
Se si hanno problematiche relative ai suoni, potrebbe essere d'aiuto cambiare la libreria dei suoni. **Questo richiede il riavvio del programma per avere effetto.**

Disattiva l'audio

Impostare il livello di silenziamento del suono che si ha quando un altro pilota parla durante una sessione con vari utilizzatori. 100% significa che non ci sarà silenziamento, mentre 0% significa che il suono sarà completamente silenziato quando un pilota parla.

- **Rumore del vento:** Abilita o disabilita il rumore del vento quando è attivo su di un sito di volo.
- **Riproduci effetti ambientali:** Abilita o disabilita i rumori in sottofondo (es. voci degli animali) se erano stati abilitati sul sito di volo.
- **Abilita riverbero:** Abilita l'eco dei rumori del modello quando si vola in un posto al coperto.

Unità



Questa sezione permette di cambiare le unità di misura scelte per le varie visualizzazioni, lette attraverso il programma. Si può scegliere tra le opzioni preselezionate, o personalizzare completamente le unità di misura volute.

Schema

Scegliere le unità di misura tra **Metric** e **Imperial**.

Unità personalizzate

Scegliere fra le opzioni per personalizzare completamente le unità per ciascun tipo di misura.

Lingua

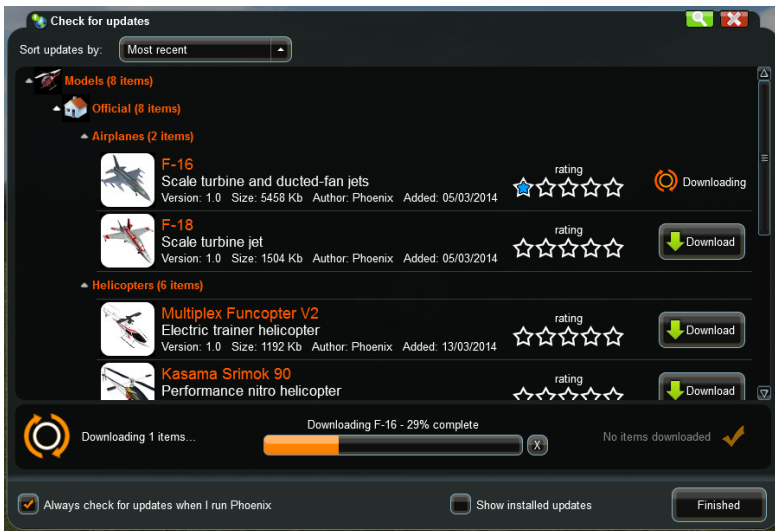


Questa sezione permette di scegliere la lingua in cui appariranno i vari testi su Phoenix.

Scegliere la lingua voluta cliccando sulla sua bandiera nel menu, poi cliccare su **Accetta** per impostare.

Si prega di notare che per cambiare effettivamente la lingua è necessario riavviare il programma.

Downloads



Il menu **Downloads** permette di scaricare i contenuti aggiuntivi come nuovi modelli, siti di volo, schemi colorati ed altro.

Prima di cliccare su questa voce, si prega di accertarsi di essere connessi a internet e di avere l'interfaccia USB Phoenix collegata alla presa USB del computer.

Phoenix viene fornito già con parecchi modelli e siti di volo, ma anche nuovi contenuti vengono rilasciati su base regolare e quando sono disponibili, un messaggio appare all'avvio del programma e si possono scaricare attraverso questo menu.

Sort updates by

Ordinare gli aggiornamenti nel modo voluto:

- **Most recent:** Questo mostra gli aggiornamenti più recenti in cima all'elenco e quelli più vecchi in fondo.
- **Highest rated:** Questo mostra gli aggiornamenti più apprezzati in cima all'elenco e quelli meno, in fondo.
- **Name:** Questo ordina gli aggiornamenti in ordine alfabetico.

Elenco da scaricare

In questo elenco si possono vedere tutti i contenuti da scaricare, ordinati per categorie. Per aprire una categoria e vederne i suoi contenuti, basta cliccare il nome della categoria. Ogni file da scaricare ha un nome e una descrizione con l'icona. Si può anche vedere la versione del file, la sua dimensione in kB, l'autore e quando è stato aggiunto al sistema.

A destra delle informazioni c'è la valutazione corrente. Si può anche aggiungere la propria valutazione cliccando su una delle stelle.

Per scaricare un file cliccare sul tasto "Download" a destra dell'elemento da scaricare. L'aggiornamento verrà aggiunto nella coda di quelli da scaricare e poi sarà scaricato e installato a sua volta. Si può vedere l'elemento mentre si sta scaricando attraverso la barra di stato che si trova nella parte inferiore del menu. Durante lo scarico si può cliccare sul tasto "X" vicino alla barra di stato per annullare l'operazione e passare al prossimo file in coda.

Coltrolla gli aggiornamenti quando eseguo Phoenix

Scegliere questa opzione per essere avvisato, all'avvio di Phoenix, se sono disponibili degli aggiornamenti.

Mostra gli aggiornamenti installati

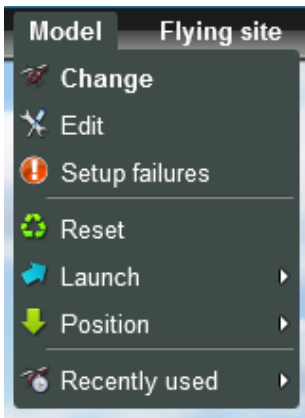
Scegliere questa opzione per vedere gli aggiornamenti che sono già stati installati nell'elenco di "Download". Di default gli aggiornamenti già installati non sono visibili nell'elenco.

Esci

Cliccare su questa voce del menu Sistema per chiudere Phoenix e salvare tutte le impostazioni.

Di default, se il trasmettitore collegato è acceso, si è avvisati di spegnerlo prima di uscire dal programma. Questa fase si può cambiare scegliendo di nascondere questo avvertimento, ma è fortemente consigliato di mantenerlo per apprendere la prassi migliore da usare sul campo e anche per risparmiare la batteria del trasmettitore.

Menu Modello



Il menu **Modello** contiene tutte le funzioni specifiche del modello, le caratteristiche e le impostazioni, inclusa la scelta del modello e la sua modifica.

Si può anche usare questo menu per impostare dove il modello partirà dal campo e come sarà lanciato.

Si possono anche trovare facilmente i modelli usati più di recente per selezionarli rapidamente.

Cambia

Cliccare su questa voce per aprire il menu **Cambia il Modello**.



Questo menu mostra tutti i modelli che sono installati nel simulatore.

I modelli sono divisi in categorie e si possono ordinare in vari modi per poterli individuare e scegliere facilmente e rapidamente.

Questo menu inoltre mostra le informazioni aggiuntive riguardanti il modello scelto e dà anche la possibilità di scegliere le eventuali varianti o colorazioni alternative (se disponibili).

Ordina

Selezionare secondo quale criterio si vuole che i modelli siano ordinati:

- **Class:** ordina i modelli secondo la loro classe di identificazione come velivoli. Questo è il metodo di default.
- **Style:** ordina i modelli secondo il tipo/stile di velivolo.
- **Power:** ordina i modelli secondo il tipo di motore che usano (se applicabile).
- **Level:** ordina i modelli secondo la difficoltà nel pilotaggio.
- **Manufacturer:** ordina i modelli secondo il loro costruttore.

Elenco dei modelli

Questo elenco mostra i modelli attualmente installati, ordinati secondo i criteri visti prima. Una piccola icona viene visualizzata per ogni voce dell'elenco. Per scegliere un modello, evidenziarlo nell'elenco con il cursore del mouse e poi cliccare con il tasto sinistro per selezionarlo. Fatto questo, il modello scelto appare nel riquadro di anteprima a destra.

Se il modello ha delle varianti disponibili, si vedrà una piccola freccia a sinistra della voce che lo identifica. Cliccando su questa freccia o facendo doppio clic sul suo nome, il modello si apre nelle sue varianti, quindi scegliere quella desiderata.

Riquadro di anteprima

Qui si può vedere un'anteprima 3D del modello scelto con lo schema dei colori e varie informazioni oltre ad una icona più grande.

Tenendo premuto il tasto destro del mouse e trascinandolo nella finestra di anteprima, si può far ruotare l'immagine del modello e ingrandirla o rimpicciolirla con la rotella del mouse. In basso a destra dell'anteprima ci sono anche 4 tasti corrispondenti ad altrettante viste del modello già preselezionate.

Cancellare le varianti

In basso a sinistra del menu c'è il tasto per cancellare le varianti. Se si ha una variante selezionata che non fa parte del sistema e si clicca su questo tasto, la variante verrà cancellata.

Schema di colorazione

Questo menu a tendina permette di scegliere altre colorazioni alternative disponibili per quel modello. Quando se ne sceglie una, la finestra di anteprima 3D la mostra.

Favourites



Con questi tasti si possono aggiungere come favoriti, Modelli, Varianti e Schemi. Per una facile selezione la voce Favoriti compare in cima all'elenco dei Modelli.

- **Aggiungi nuovo favorito:** Cliccare su questo tasto per aggiungere il modello, la variante o lo schema attualmente in uso.
- **Rimuovere il favorito:** Cliccare su questo tasto per eliminare il favorito selezionato.
- **Organizza i favoriti:** Cliccare su questo tasto per aprire il menu **Organise Favourites**.

Finished/Cancel

Cliccare su questo tasto per uscire dal menu e salvare/non salvare i cambiamenti, e ritornare alla simulazione.

Modifica

Questo menu permette di vedere e cambiare molte delle caratteristiche del modello e creare una "Variante" del modello che si potrà poi selezionare dal menu **Modello > Cambia**. Si possono modificare quasi tutti gli aspetti di un modello per creare un numero quasi illimitato di modelli differenti e duplicare le caratteristiche di volo di ogni aereo.

Semplice



Per vedere una versione semplificata del menu di modifica, selezionare **Semplice** posto nella parte inferiore sinistra del menu. Qui si può cambiare l'impostazione del modello e anche la variante, lo schema e la scala del modello per crearne una nuova versione.

Finestra di anteprima

In questa finestra si può vedere un'immagine 3D del modello selezionato che si sta modificando. Trascinare con il tasto destro del mouse per ruotare e inclinare il modello e con quello centrale per farlo scorrere oltre alla rotella per

zoommare. In questa immagine si può vedere anche la posizione degli oggetti fisici sul modello e anche il baricentro.

Schema dei colori

Con questo menu a tendina si può scegliere una colorazione alternativa tra quelle disponibili per questo modello. Quando se ne sceglie una, essa appare subito nella finestra di anteprima.

Variante

Con questo menu a tendina si può scegliere una variante tra quelle create precedentemente.

Creare una variante

Cliccare la stellina con il + per creare una nuova variante rispetto a quella selezionata.

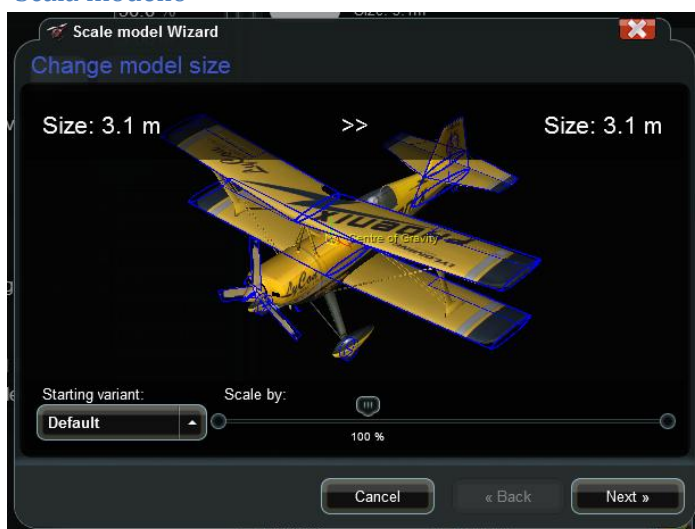
Cancellare una variante

Cliccare la stellina con la x per cancellare la variante selezionata.

Ruota per impostare il modello

Questa ruota serve per cambiare l'impostazione generale del modello selezionato e crearne una nuova variante per poterla scegliere facilmente in futuro. Ruotando la ruota verso sinistra (in direzione di Beginner [principiante]) si rende il modello più docile e facile da manovrare. Ruotando la ruota verso destra (in direzione di Advanced [esperto]) si rende il modello più aggressivo.

Scala modello



Cliccare su questo tasto per aprire una procedura guidata per la modifica delle dimensioni del modello.

In questo modo è possibile ingrandire o ridurre le dimensioni del modello regolando automaticamente gli altri parametri associati. Quando si avvia la procedura si vede un'anteprima del modello e un'indicazione delle dimensioni iniziali e di quelle finali del modello.

Variante di avvio

Scegliere la variante che forma la base originale nell'operazione di scala del modello.

Ridimensionare

Trascinare questo cursore per impostare il fattore di scala. Nella parte superiore cambia il valore in base alla modifica.

Una volta impostato il valore di scala voluto, cliccare su "Avanti" per proseguire.

Nel passaggio seguente si possono definire altre opzioni:

Nome del nuovo profilo

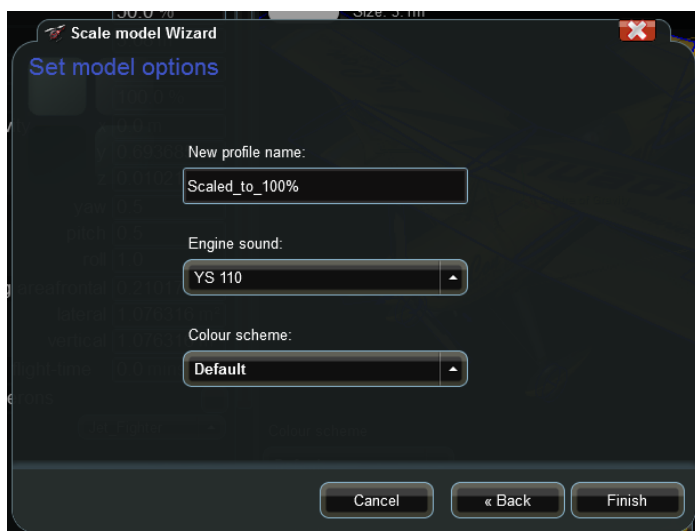
Inserire il nome della variante che verrà creata quando si termina il ridimensionamento.

Rumore del motore

Scegliere il nuovo suono del motore.

Schema dei colori

Scegliere lo schema dei colori (se disponibile) per la nuova variante.



Quando si è soddisfatti dei cambiamenti, cliccare su Fine per ridimensionare il modello e registrare la nuova variante.

Dettagliata

In questa sezione si possono vedere tutti gli attributi modificabili per alterare la forma del modello, sia visiva che rispetto alle caratteristiche di volo.



Elenco attributi

Questo elenco contiene tutti gli attributi disponibili, ordinati per oggetto e per categoria.

Per ingrandire un oggetto o una categoria, cliccare su di essi con il tasto sinistro del mouse.

Ogni attributo in elenco mostra un'informazione dettagliata quando il cursore del mouse passa su di esso, anche con l'escursione dei valori possibili, le unità di misura e la descrizione dell'effetto ottenuto.

Quando si fanno cambiamenti ad un attributo, viene creata automaticamente una variante per

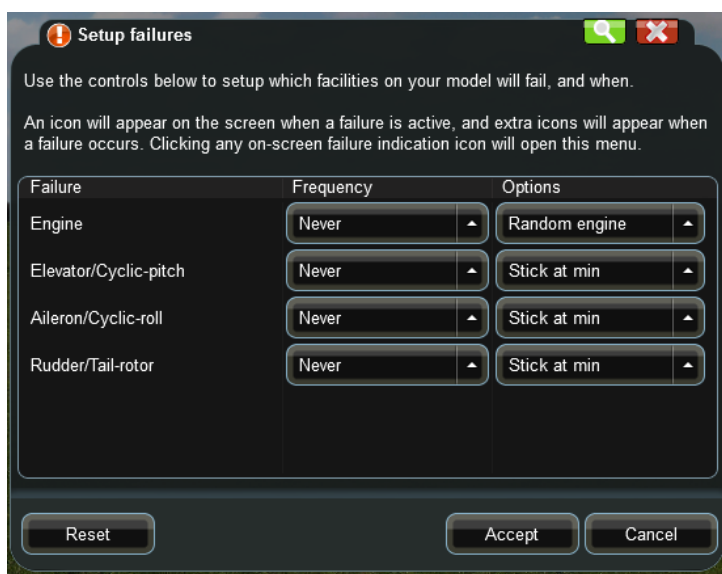
poterla selezionare in seguito.

Unità di misura

Cliccare su questo tasto per aprire la relativa sezione dal menu **Sistema > Impostazione programma**.

Imposta guasti

Questo menu (settaggio anomalie) permette di scegliere tra i vari problemi che possono capitare durante il volo, in modo da potersi preparare per poterli affrontare adeguatamente nella realtà.



Sono elencate le possibili avarie che possono accadere, insieme con le opzioni da impostare nel caso che si manifestino, oltre alle opzioni aggiuntive per ogni tipo di avaria.

Quando si manifesta un'avaria, appare un'icona lampeggiante nella barra delle Notifiche (se attiva), e quindi la si può ripristinare cliccando sull'icona per tornare al volo normale.

Resetta

Riporta tutte le anomalie alla loro condizione di default (disabilitata).

Accetta/Annulla

Uscire da questo menu salvando/non salvando i cambiamenti.

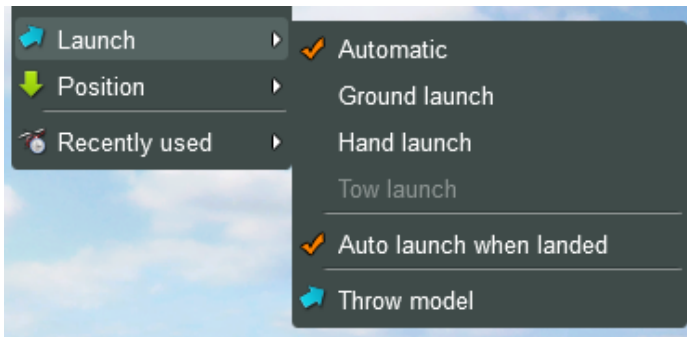
Resetta

Cliccare su questa voce del menu per ripristinare il modello sul campo di volo.

Lancio

Questo menu contiene le opzioni per impostare il lancio del modello sul campo.

Opzioni per il lancio



- **Automatico:** Seleziona il tipo di lancio più appropriato in base al tipo di modello, alla potenza e alla presenza del carrello.
- **Lancio dal suolo:** Lancia sempre questo modello dal suolo, posizionandolo sul campo nella posizione corretta.
- **Lancio a mano:** Lanciare questo modello usando il mouse o il radiocomando per posizionarlo nella direzione voluta, poi usare il tasto del mouse o lo stick del motore per lanciarlo.
- **Lancio con traino:** Per i veleggiatori, creare un aereo trainatore per portare in aria il modello. Usare lo stick del motore per staccarsi dal cavo di traino.

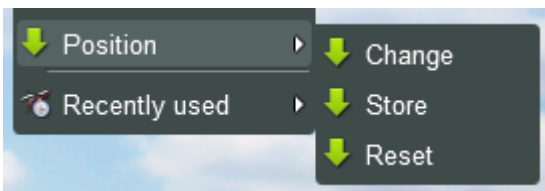
Lancio automatico dopo l'atterraggio

Se il modello scelto non ha il carrello o il motore, ripristina automaticamente il modello appena è atterrato.

Lancia il modello

Lancia il modello in aria. Continuare a premere la voce del menu per salire ancora.

Posizione



Questo menu contiene le funzioni per cambiare la posizione di partenza del modello sul campo.

Si può salvare una posizione di partenza personalizzata da cui lanciare il modello, che resterà tale finché non viene cancellata.

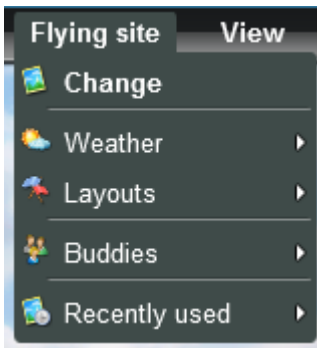
Definisci la posizione

- **Modifica:** Accedere alla modalità per il cambiamento di posizione. Qui si può scegliere da quale delle posizioni preselezionate il modello debba partire.
- **Store:** Salvare la posizione e l'orientamento corrente del modello, il quale ripartirà da queste impostazioni finché non vengono cambiate o annullate.
- **Resetta:** Riporta ai valori di default la posizione e l'orientamento del modello salvati precedentemente.

Recenti

Questo menu contiene l'elenco degli ultimi 10 modelli o varianti usati di recente per una scelta rapida e facile.

Menu per il terreno di volo

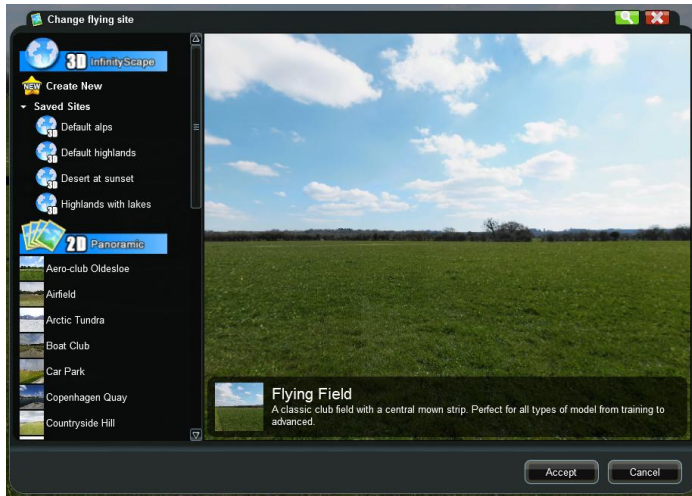


Questo menu contiene tutte le funzioni e le caratteristiche per impostare l'ambiente in cui si vuole volare, incluso il campo, le condizioni meteo e gli oggetti aggiuntivi sulla scena.

Da questo menu si può anche impostare una disposizione con bandiere e segni sul sito, come pure configurarlo per volare a fianco del pilota AI.

Si può anche scegliere velocemente tra i siti in cui si è volato di recente.

Cambia



Il menu per **Cambiare il terreno di volo** permette di scegliere tra molte località da cui volare. Phoenix viene fornito già con un'ampia scelta di splendidi siti panoramici (altri si possono scaricare on line), come pure i siti esclusivi completamente 3D "InfinityScape" con cui generare il proprio panorama da cui volare.

Elenco dei campi di volo

Questo elenco mostra la selezione dei siti che sono stati installati nel proprio sistema, come pure ogni sito 3D InfinityScape che sia stato creato e salvato in precedenza. Per scegliere un sito dall'elenco, evidenziarlo con il cursore del mouse e cliccare con il tasto sinistro. La finestra di anteprima quindi cambierà per mostrare la nuova scelta.

Siti 3D InfinityScape

In cima all'elenco dei siti ci sono quelli 3D "InfinityScape" che sono stati precedentemente creati e salvati (ci sono parecchi siti preimpostati da cui partire). I siti "InfinityScape" sono panorami completamente 3D creati da una scelta di opzioni che si possono modificare, ottenendo come risultato un terreno senza limiti, completamente nuovo, su cui volare senza confini.

Create New

Cliccare su questo tasto per creare un nuovo sito InfinityScape con le impostazioni di default. Il nuovo sito verrà aggiunto in fondo alla sezione InfinityScape e apparirà un'anteprima nella relativa finestra a destra. Adesso si può modificare questo sito cliccando sul tasto Modifica in alto a sinistra, oppure cancellarlo cliccando sul tasto Elimina, lì a fianco.

Modifica il sito InfinityScape



Cliccare sui tasti seguenti per mostrare le opzioni disponibili per la modifica del sito InfinityScape:

- **Nome:** Imposta il nome che verrà visualizzato nel menu **Terreno di volo > Cambia**.
- **Tipo di terreno:** Scegliere tra un certo numero di tipi per il paesaggio di base.
- **Tipo di sky (cielo):** Scegliere tra un certo numero di tipi per il cielo.
- **Altezza montagna/valle:** Impostare l'altezza delle montagne e la profondità delle valli.
- **Robustezza (??):** Scegliere quanto accidentato e sconnesso debba essere il terreno.
- **Copertura alberi:** Impostare quanti alberi debbano apparire sul terreno.
- **Copertura acqua:** Impostare quanta acqua debba apparire sul terreno.
- **Ora del giorno:** Scegliere l'ora del giorno in cui si vuole volare.
- **Seme casuale (??):** Cliccare su questo tasto per modificare casualmente la conformazione del terreno.
- **Finito/Annulla:** Cliccare per tornare all'elenco dei siti di volo e salvare/non salvare i cambiamenti fatti.

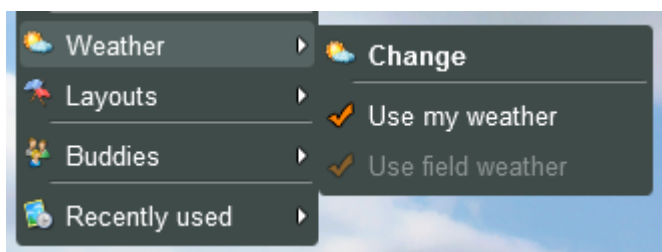
Siti panoramici 2D

Phoenix viene fornito con una grande scelta di siti panoramici di qualità fotografica, molti caratterizzati da oggetti di collisione complessi e anche con acqua in movimento 3D. Sotto questo titolo scegliere un sito panoramico. I siti ufficiali creati dal team Phoenix sono mostrati sotto la sezione "Ufficiali" e, se è stato scaricato un sito fatto dagli utenti (user-made) dal nostro menu Download, apparirà sotto la sezione "User-made" ai piedi dell'elenco.

Accetta/Annulla

Una volta fatta la selezione, cliccare su uno di questi due tasti per tornare alla simulazione e salvare/non salvare i cambiamenti fatti.

Meteo



Questo menu contiene le funzioni per impostare le condizioni meteo nel sito di volo selezionato.

Questa prerogativa può essere molto utile per preparare un volo reale, poiché è molto raro che non ci sia vento su di un campo reale.

Change

Aprire il menu **Meteo**.



Questo menu permette di scegliere da un elenco di condizioni del vento preselezionate, o completamente personalizzabili e poi salvarle per facilitare la scelta in futuro.

Impostazioni salvate

Qui si trova un elenco di condizioni ventose, come pure qualsiasi impostazione personalizzata che sia stata salvata. Per scegliere una configurazione

basta evidenziarla con il cursore del mouse e poi cliccare sul tasto sinistro per sceglierla. Le varie condizioni saranno visualizzate sugli altri controlli nel menu.

Salva

Salva le condizioni impostate come meteo personalizzato, come poi appariranno nelle **Impostazioni salvate** per facilitare una scelta futura.

Elimina

Cancella dall'elenco le condizioni meteo selezionate.

Controlli meteo

La parte restante del menu contiene i controlli per la regolazione delle condizioni meteo:

- **Velocità del vento (base):** Imposta la velocità generale del vento nelle unità scelte.
- **Avanzamento [???] (base):** Imposta la direzione da cui soffia il vento.
- **Casualità (base):** Questo controlla quanto la velocità base del vento, impostata prima, possa variare casualmente nel tempo. Impostando 0% significa che la velocità del vento non varia. Se si imposta 50% significa che la velocità del vento potrà variare nel tempo, in più o in meno, fino al 50% rispetto al valore di base.
- **Velocità del vento (raffica):** Si può impostare una velocità aggiuntiva che si sommerà a quella di base per avere la velocità finale del vento nelle raffiche.
- **Avanzamento (raffica):** Imposta la direzione da cui soffieranno le raffiche.
- **Casualità (raffica):** Questo controlla quanto la velocità della raffica, impostata prima, possa variare casualmente nel tempo. Impostando 0% significa che la velocità del vento non varia. Se si imposta 50% significa che la velocità della raffica potrà variare nel tempo, in più o in meno, fino al 50% rispetto al valore originale.
- **Frequenza delle raffiche:** Questo regola con quanta frequenza si presentano le raffiche.
- **Forza delle termiche:** Questo controlla quante termiche appaiono sul campo di volo.
- **Durata delle termiche:** Questo regola quanto dura la termica prima di sparire per poi formarsene una nuova sul campo.
- **Turbolenza:** Questo controlla l'effetto della turbolenza sul modello.

Finito/Annulla

Cliccare su uno di questi due tasti per tornare alla simulazione e salvare/non salvare i cambiamenti fatti.

Usa il mio meteo

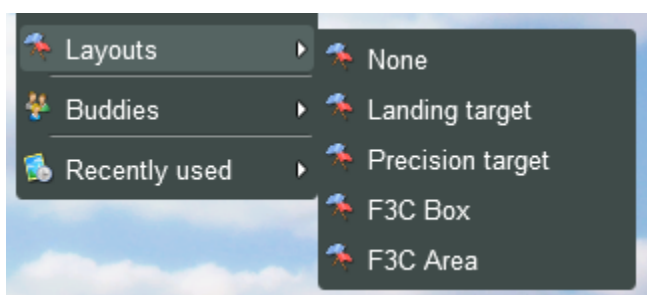
Questa opzione abilita velocemente o disabilita le proprie condizioni meteo come sono state impostate nel menu **Meteo > Cambia** (si veda prima) senza che si debba ripristinare o cambiare l'impostazione del meteo.

Usa il meteo del campo

Questa opzione abilita o disabilita le condizioni meteo predefinite. Alcuni siti di volo (come quelli in pendio) hanno le condizioni meteo già incorporate che sono state impostate nel momento in cui il sito è stato creato. Questa opzione permette di togliere questi effetti, se lo si desidera.

Livelli (configurazioni)

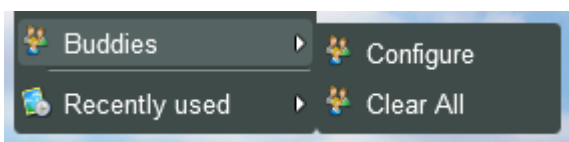
Sul sito di volo si possono disporre segni e bandiere per configurarlo secondo le necessità dell'addestramento che si vuole fare.



Opzioni dei livelli (configurazioni)

- **Nessuno:** Toglie tutti i segnali dal sito.
- **Bersaglio di atterraggio:** Aggiunge sul sito un bersaglio rotondo di fronte alla linea di volo da mirare quando si atterra.
- **Bersaglio di precisione:** Aggiunge un bersaglio più preciso con misure della distanza.
- **F3C Box:** Aggiunge sul sito un livello con "box" standard per la F3C.
- **F3C Area:** Aggiunge sul sito un livello con "area" standard per la F3C.

Amici



Gli amici sono i compagni con cui si vola, controllati dal computer e che eseguono varie manovre e procedure. È divertente avere degli amici intorno poiché producono delle utili esperienze di volo sul sito dove altri piloti potrebbero essere attivi.

Configura



Sotto il menu **Amici** si apre **Configura**.

Da qui si possono scegliere fino a tre amici che appariranno sul campo di volo con il tipo di modello selezionato e il loro livello di abilità.

In base alle opzioni che si sono impostate, questi amici possono eseguire delle manovre e delle procedure intorno al sito.

Il menu ha 3 spazi per gli amici, ciascuno dei quali ha un tasto "Attiva" al centro quando sono disabilitati. Cliccare questo tasto per abilitare quel certo amico e accedere alle sue opzioni.

Opzioni per gli amici

- **Avatar:** Cliccare sull'icona grande per cambiare l'avatar che quel certo amico usa.
- **Nome:** Inserire un nome per questo amico.
- **Abilità:** Impostare un livello di abilità per questo amico. In base al livello che si è scelto, appariranno diverse opzioni per il box Modello che sta sotto e quindi l'amico eseguirà sul campo delle manovre

più o meno complesse. Si può anche scegliere Random (casuale) e l'amico avrà ogni volta dei differenti livelli di abilità.

- **Modello:** Si può scegliere anche un modello casuale per questo amico che può essere un aereo o un elicottero, o un altro modello specifico in base al livello di abilità scelto prima.
- **Casuali:** Cliccare su questo tasto per rendere casuali tutte le impostazioni precedenti.
- **Disattiva:** Disattiva questo spazio per amici.

Finito/Annulla

Cliccare su uno di questi due tasti per tornare alla simulazione e salvare/non salvare i cambiamenti fatti.

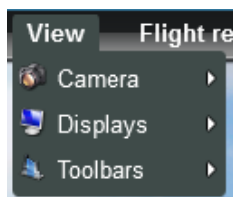
Cancella tutto

Cliccare su questa voce del menu per disabilitare tutti gli amici velocemente e facilmente.

Recenti

Questo menu contiene gli ultimi 10 siti usati di recente per un accesso rapido e facile.

Menu Viste



Questo menu contiene le funzioni per impostare la camera di ripresa e aggiungere vari elementi per l'interfaccia utente come barre per gli strumenti e widget.

Camera

Questo menu contiene tutte le impostazioni per regolare la camera virtuale della simulazione.

Auto-zoom

Abilita o disabilita la funzione di auto zoom della camera. Poiché il modello si allontana dalla posizione del pilota, la camera virtuale regola automaticamente il livello di zoom sulla scena per mantenerlo ad una dimensione ragionevole. Si raccomanda di lasciarlo abilitato, poiché senza di esso il modello virtuale diventerebbe rapidamente troppo piccolo.

Zoom di piccoli modelli

Questa funzione applica uno zoom aggiuntivo quando si vola con modelli particolarmente piccoli.

Ripristina livello di zoom

Cliccando su questo tasto, viene ripristinato lo zoom normale annullando tutte le modifiche manuali applicate con la rotella del mouse.

Enable TrackIR

TrackIR è un sistema che rileva la posizione della testa del pilota quando indossa una piccola unità attaccata alla sua testa (o solitamente ad un cappello) grazie ad un sensore posto di fronte ad essa. Questo significa che il sistema può rilevare la direzione in cui è rivolta la testa del pilota, e questo dato viene usato da Phoenix al posto dell'inseguimento automatico del modello per dare una sensazione più naturale e realistica quando si vola con un modello virtuale.

Se questo TrackIR è collegato, sarà possibile abilitarlo o disabilitarlo da qui. Si ricorda che bisogna avere un TrackIR ufficiale con il suo software installato e aggiornato per fare in modo che "Phoenix R/C" appaia nell'elenco dei prodotti supportati nel programma TrackIR.

Una volta fatto quanto precede, bisogna selezionare il modo di inseguimento della camera come "Free lock" (si veda più avanti).

Modalità di inseguimento

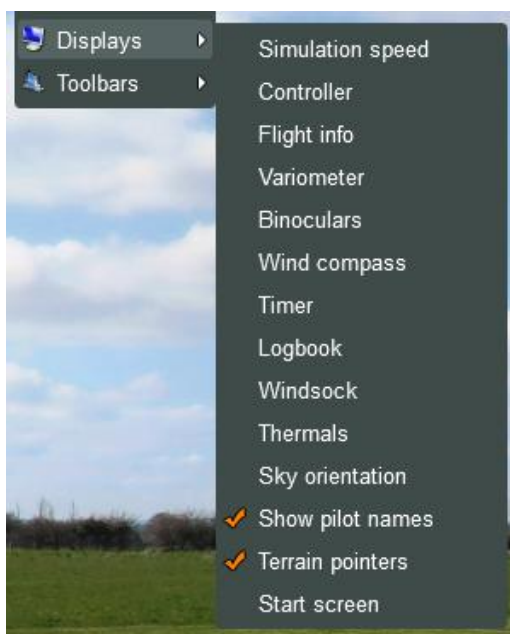
La camera virtuale del Phoenix segue automaticamente il modello del pilota in modo che non voli fuori dalla vista. Tutte le opzioni di inseguimento usano l'impostazione Camera Speed che si trova nel menu **Sistema > Impostazione programma > Fisica**. Le opzioni che seguono permettono di cambiare il modo in cui la camera segue il modello:

- **Normale:** È il metodo standard di inseguimento che fa in modo di tenere il modello al centro della visuale, e usa l'opzione auto-zoom impostata prima. La camera si regola leggermente per mostrare più terreno man mano che il modello scende di quota.
- **Tieni il terreno in vista:** La camera zoomma automaticamente per tenere in vista sia il terreno che il modello. In questa modalità tutti gli altri tipi di zoom sono disabilitati.
- **Visuale libera:** La camera non segue il modello o zoomma automaticamente su di esso. In questo modo bisogna usare il mouse per guardare intorno la scena premendo il tasto destro e trascinando. La camera può essere mossa anche dal TrackIR collegato (vedi sopra).
- **Visuale spostata:** La camera insegue il modello solo quando questo raggiunge il bordo del campo di ripresa. Tutto il resto del tempo la camera resta fissa.
- **Chase:** Quando si vola su di un sito 3D InfinityScape, conviene scegliere questa camera per vedere il modello da un punto favorevole dietro di esso. Questo punto si può ruotare intorno al modello trascinando mentre si mantiene premuto il tasto destro del mouse.
- **Cockpit:** Quando si vola su di un sito 3D InfinityScape, conviene scegliere questa camera per vedere dall'interno dell'abitacolo del modello. Se impostato si potranno vedere anche gli strumenti e gli interruttori. La vista si può modificare trascinando con il tasto destro del mouse premuto.

Guarda

Questo menu permette di scegliere quale modello si vuole far inseguire dalla camera virtuale (se impostato) qualora ci siano più modelli che volano sul campo. Questo comprende sia gli amici che i piloti multipli. Il modello scelto nel menu Guarda influisce anche su quale sorgente di dati i widget **Flight Information Panel** e **Onscreen Controller** usano e mostrano (per maggiori informazioni si veda più avanti nella sezione Displays).

Displays



Phoenix ha un'ampia gamma di visualizzazioni aggiuntive che forniscono ulteriori informazioni riguardo al modello e all'ambiente che lo circonda. Qui di seguito si spiega come attivarle o disattivarle.

Widgets

Molte delle visualizzazioni che compaiono come oggetti sullo schermo detti "widgets" che si possono muovere, ancorare ai lati della finestra e ridimensionare a piacimento. Quando un Widget si trova sullo schermo, basta passargli sopra con il cursore del mouse per vedere i punti di ridimensionamento e le opzioni aggiuntive.

Per muovere un Widget passare su di esso il cursore del mouse, tenere premuto il tasto sinistro, poi trascinarlo nella nuova posizione. Se viene trascinato sui lati della finestra, allora il widget si ancorerà automaticamente su quel lato e si sposterà se viene ridimensionata la finestra di simulazione.

Per ridimensionare un widget (se disponibile), portare su di esso il cursore del mouse per vedere i punti di ridimensionamento che sono individuati

da cerchi grigi sistemati intorno all'area del widget. Trascinando ognuno di essi con il tasto sinistro premuto si regola la dimensione del widget sullo schermo.

Per chiudere un Widget, cliccare sul pulsante rosso "X" in alto a destra (per vedere questa opzione è necessario che il cursore sia sopra la sua area), oppure cliccare la sua voce sotto al menu **Display**. Qualsiasi opzione aggiuntiva viene visualizzata a fianco del pulsante di chiusura del Widget. Per avere maggiori informazioni su di essi si vedano le varie voci una ad una.

Velocità di simulazione

Questo Widget si trova nella parte superiore della finestra di simulazione e permette di regolare la velocità di simulazione facilmente e velocemente. Per cambiare questa velocità, trascinare con il tasto sinistro premuto sul disco e rilasciarlo quando viene raggiunto il valore desiderato, come indicato dal display digitale. La velocità di default è 100% . Per maggiori informazioni, si veda la sezione Sistema > Impostazione programma > Fisica > Velocità di simulazione.

Controller

Questo widget mostra sullo schermo una radio virtuale che visualizza la posizione degli stick e le funzioni del modello. Se si hanno altri piloti o amici in linea si potrà modificare per vedere i loro controlli.

Nella parte anteriore del controller c'è una piccola opzione MODE (di default sarà Mode 2). Cliccando su questa area si potrà passare attraverso tutti i modi disponibili per scegliere quello desiderato.

Informazioni di volo

Questo widget è un visualizzatore delle informazioni di volo personalizzabile per vedere varie letture relative al sistema e all'ambiente in cui vola il modello.

Ci sono già di default varie e utili indicazioni impostate quando si carica Phoenix, ma si può scegliere cosa si vuole vedere sul pannello cliccando sull'opzione blu che si trova a fianco del tasto rosso con la "X" di chiusura, in alto a destra sul pannello. Appare il menu per la scelta delle varie informazioni di volo attraverso le caselle che si trovano sulla destra.

Il pannello delle informazioni cambierà in base a come si ridimensiona il widget. Se fosse troppo piccolo per contenere i dati richiesti, apparirà una piccola icona "..." in basso per indicare che ci sono altri dati da visualizzare.

Variometro

Questo Widget contiene tutte le funzioni del tipico variometro da aliante. La parte sinistra visualizza il rateo di salita in metri al secondo (il verde indica la salita e il rosso la discesa), mentre il valore reale viene visualizzato in alto a destra. Il pannello più in basso mostra la quota del modello.

Quando il variometro viene abilitato, si sente un tono che indica il rateo di salita o di discesa. Un tono continuo indica che il modello è in volo livellato. Se la tonalità scende significa che il modello perde quota, più il tono è basso più il modello scende velocemente. Se il modello sale, il tono si interrompe e poi aumenta di tonalità man mano che la velocità di salita aumenta.

Per regolare il tono si possono usare i controlli che si trovano in basso a destra del variometro. Cliccando sul tasto più grande si attiva/disattiva il tono, mentre gli altri due tasti si usano per aumentare o diminuire il volume del tono.

Binocolo

Questo widget mostra una vista ravvicinata e senza ostacoli, del modello seguito in quel momento. Questo è utile quando si vola ad una certa distanza. La vista con il binocolo mostra solo il modello senza sito di volo o altri oggetti, come viene visto dal punto di vista del pilota. Si prega di notare che la vista con il binocolo non è abilitata quando si vola in modalità Chase o Cockpit.

Bussola del vento

Questo widget mostra la direzione attuale del modello e quella generale del vento (se presente) sul sito in cui si vola.

L'aereo con il contorno rosso indica la direzione del modello relativa alla vista della camera, mentre la doppia freccia blu indica la direzione da cui proviene il vento sempre relativa alla direzione in cui è rivolto lo sguardo del pilota. Se la camera cambia direzione, anche tutta la bussola ruota in modo che la direzione in cui si guarda sia rivolta verso l'alto.

Timer

Questo widget fornisce una funzione di conteggio del tempo trascorso, sia in analogico che in digitale, che si può usare mentre si vola.

Per avviare il timer, basta premere il tasto verde Start; per fermarlo premere il tasto rosso Stop. Per azzerare il timer premere di nuovo Stop quando il conteggio è fermo.

Registro di volo

Il logbook è un modo pratico per tenere traccia dei voli del modello su Phoenix e serve a registrare quante volte e per quanto tempo ogni modello ha volato oltre agli schianti, alle varianti, agli schemi e ai siti usati.

Ogni volta che si fa volare un modello, i suoi dati vengono aggiornati automaticamente e visualizzati sul lato sinistro del registro. Volendo si possono azzerare tutte le informazioni premendo il tasto Resetta che si trova in basso a sinistra sul widget.

Sul lato destro del registro si possono inserire le note aggiuntive facoltative per il modello scelto.

Manica a vento

Con questa scelta si colloca una grande manica a vento sul sito di volo nella posizione prestabilita che reagisce in modo realistico ai cambiamenti di velocità e direzione del vento.

Termiche

Con questa scelta si abilita la rappresentazione visiva delle termiche attive sul sito di volo (se presenti). Le termiche appaiono come grandi cilindri semitrasparenti.

Orientamento del cielo

Questa opzione serve a far vedere in sovrapposizione sul sito di volo una griglia sferica con dei riferimenti regolari indicanti la posizione angolare rispetto ai punti cardinali. Questo serve a rendersi conto di quanto veloce sia il modello e dove sia posizionato.

Mostra i nomi dei piloti

Questa voce del menu abilita/disabilita la visione dei piccoli nomi dei piloti quando si vola in una sessione multipla con altri amici.

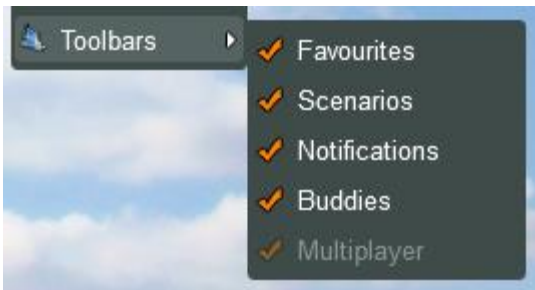
Puntatori sul terreno

Questa voce del menu abilita/disabilita i piccoli indicatori "Landing strip" che appaiono quando si vola su di un sito 3D InfinityScape per mostrare dove è posizionato il più vicino sito di volo.

Start screen

Questa voce del menu abilita/disabilita la schermata iniziale (Start Screen). Per maggiori informazioni su questa caratteristica si faccia riferimento alla sezione specifica.

Barre degli strumenti



Sono pannelli aggiuntivi che stanno ancorati al bordo della finestra della simulazione e danno un accesso rapido alle funzioni usate comunemente.

Quando sono retratti, si nascondono automaticamente quando il mouse non viene mosso per alcuni secondi, e si possono espandere per dare allarmi e avvertimenti (come quando avviene un guasto impostato precedentemente).

Ogni pannello strumenti ha una piccola "X" posizionata in alto sulla linguetta che viene usata per chiudere il pannello (si può riaprire dal menu dei Pannelli. Sotto questo c'è il pulsante di espansione/retrazione che tira fuori il pannello per vedere il suo contenuto o lo ritrae di nuovo. Quando un pannello viene tirato fuori rimane visibile anche quando non si muove il mouse.



Preferiti

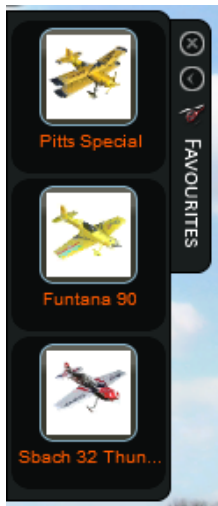
Questa barra fornisce un modo facile e rapido per accedere al modello preferito (favorito) salvato precedentemente, se ne è stato creato almeno uno.

Se sono disponibili i modelli preferiti, essi appaiono come oggetti che si muovono verso il basso sul lato del riquadro.

Per passare ad un modello preferito, basta cliccare col tasto sinistro sull'oggetto nell'elenco.

Se ci sono più preferiti, si possono visualizzare sullo schermo, si vedrà un tasto a scorrimento verticale posizionato sopra e sotto alla barra degli strumenti.

Cliccando questo si scorre tra i preferiti.



Scenari

Gli scenari sono combinazioni di modelli e di siti di volo, insieme ad amici opzionali, impostazioni e modi di allenamento/gara, tutti salvati in una comoda e veloce preselezione.

Quando si sono scelte le opzioni da salvare nello Scenario, espandere la barra strumenti dello Scenario e cliccare in alto sul tasto "Creare un nuovo scenario" (una stella con un segno più in campo verde) per creare lo scenario e aggiungerlo alla barra strumenti. Cliccare sulla piccola "x" in alto a destra di ogni scenario per cancellarlo.

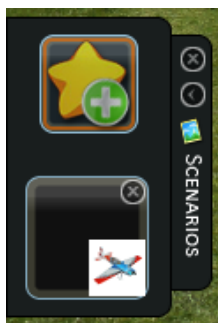
Gli scenari si possono usare anche nella schermata di avvio (si veda la sezione specifica).

Notifiche

Questa barra strumenti mostra importanti eventi che possono succedere mentre si vola, e si può espandere automaticamente quando questi vengono attivati.

Questo include uno schianto del modello, o se sono stati impostati dei guasti che dovrebbero succedere durante il volo, questi verranno visualizzati nella barra delle Notifiche quando avvengono.

Si può anche cliccare sull'icona lampeggiante per ripristinare un guasto o la situazione di scarso carburante, quando è attivato.





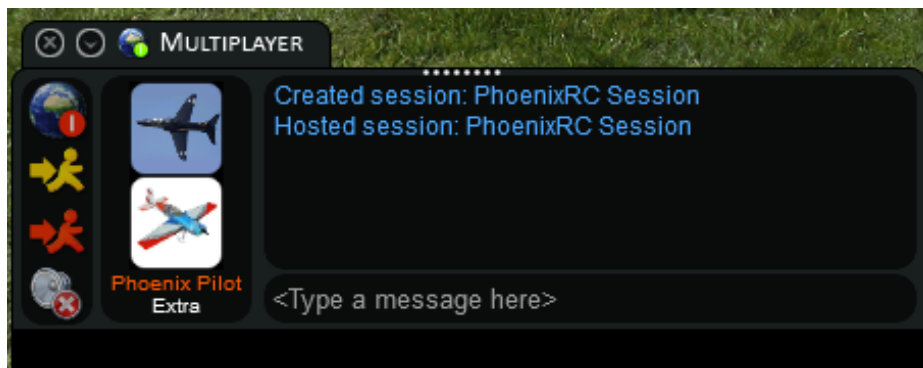
Amici

La barra degli amici mostra l'informazione su eventuali Amici abilitati (se è stato fatto), e serve anche come sistema semplice e veloce per cambiarli o toglierli dalla scena.

Per togliere un Amico usando la barra degli strumenti, cliccare con il tasto sinistro sulla piccola "x" posizionata in alto a destra del nome dell'amico sulla barra strumenti.

Multiplayer

Questa barra strumenti serve quando si vola in una sessione con molti partecipanti e appare solo quando viene creata o raggiunta una sessione online. I tasti a sinistra della barra strumenti forniscono varie funzioni multiple:



- **Vai offline:** Cliccare su questo tasto per uscire dalla sessione attiva e tornare alla sua finestra iniziale (per maggiori informazioni si veda il menu Multiplayer).
- **Kick user:** Se si è ospiti della sessione, basta scegliere un utente dalla lista a destra e premere per buttarlo fuori dalla sessione. Questo sarà in grado di ritornare dopo un paio di minuti.
- **Bandire un utente:** Se si è ospiti della sessione, basta scegliere un utente dalla lista a destra e premere per bandirlo in modo permanente dalla sessione. Questo non sarà in grado di ritornare di nuovo nella sessione.
- **Silenziare/Non silenziare un utente:** Cliccare su questo tasto per alternare un utente da silenziato a non silenziato. Quando è silenziato, non si potrà ricevere messaggi di testo o comunicazioni vocali da quell'utente finché non verrà rimesso nella condizione di non-silenziato.

Utenti della sessione

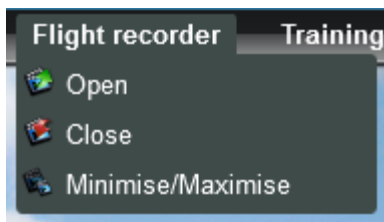
A destra di questi strumenti si vedrà ogni utente che è collegato alla sessione con le seguenti informazioni: l'icona superiore mostra l'avatar dell'utente. L'icona sotto a questa mostra il modello dell'utente selezionato. Sotto a questo c'è il nome dell'utente, il suo modello (o "Spectating" (in attesa) se non sta volando), e se la barra degli strumenti è abbastanza espansa, si vedrà anche il ping di quell'utente.

Per scegliere un utente, evidenziarlo con il cursore del mouse e poi cliccare con il tasto sinistro.

Finestra della Chat

Sul lato destro della barra strumenti si vedrà la finestra della Chat. Questa mostra tutti i messaggi di testo del sistema e da altri utenti (se non sono silenziati). Per mandare un nuovo messaggio, cliccare sul box di modifica sotto alla finestra della Chat (ci sarà scritto <Scrivi un messaggio qui>), scrivere quindi il proprio messaggio e premere ENTER per inviarlo.

Menu del Registratore di volo



Da questo menu si accede a tutte le funzioni relative al Registratore di volo nel Phoenix. Questo registratore è un potente strumento che permette di registrare tutti i voli che si desidera e poi rivederli in seguito a qualsiasi velocità. Si può anche volare con le registrazioni precedenti.

Apri

Apri il pannello del Registratore di volo che si presenta come un Widget e può essere agganciato a qualsiasi lato o angolo della finestra.

Chiudi

Quando il registratore è aperto, lo si può chiudere cliccando su questa voce.

Minimizza/Massimizza

Cliccare su questa voce per ridurre o aumentare le dimensioni del pannello riguardante il Registratore di volo.

Come usare il registratore di volo

Per usare questo registratore, cliccare sul menu **Registratore di volo > Apri** per far apparire il pannello che si può spostare in qualsiasi punto dello schermo trascinandolo con il tasto sinistro del mouse premuto per agganciarlo poi a qualsiasi lato dello schermo. Per chiudere il pannello, cliccare sulla "x" in campo rosso che si trova nel suo angolo in alto a destra (lo si può ancora riaprire attraverso il menu Registratore di volo). Il pannello si può ridurre di dimensioni usando il tasto blu a sinistra della "x".



Modalità di visualizzazione

Questa modalità cambia i modi di registrazione, scegliendo fra quelli disponibili:

- **Volo con registrazione:** In questa modalità, il modello sta sullo schermo con la camera che lo segue normalmente e il modello registrato appare accanto ad esso sul sito di volo. Non è possibile collidere con il modello registrato.
- **Osserva registrazione:** In questa modalità non si può vedere il modello selezionato quando il registratore è attivo. Quando si riproduce la registrazione, la camera segue il modello registrato.
- **Visuale libera:** In questa modalità non si può vedere il modello selezionato quando il registratore è attivo. Si può orientare la camera intorno ad esso trascinando con il tasto destro del mouse premuto.

Riproduzione continua

Questa opzione determina se la riproduzione deve riavviarsi automaticamente al termine del tempo.

Riavvolgimento

Mantenere premuto il tasto sinistro del mouse su questo simbolo si riavvolge la registrazione.

Pausa/Riproduci la registrazione

Cliccare su questo tasto per riprodurre la registrazione effettuata. Mentre la riproduzione è in corso, cliccare di nuovo su questo tasto per metterla in pausa.

Arresta la riproduzione o la registrazione

Mentre si sta registrando, cliccare questo tasto per arrestare il procedimento. Se invece si sta riproducendo la registrazione, con questo tasto la si ferma per ripartire dall'inizio.

Avvia/Ferma la registrazione

Cliccare su questo tasto per avviare la registrazione del modello selezionato. Se la registrazione è già in corso, con questo tasto la si arresta.

Riproduzione con avanzamento veloce

Cliccare e tenere premuto il tasto sinistro del mouse su questo simbolo per mandare avanti velocemente la registrazione.

Salva la registrazione

Quando si è registrato un volo, cliccare su questo per salvare la registrazione per poterla vedere in un momento successivo.

Carica la registrazione

Cliccare su questo tasto per caricare un volo salvato in precedenza.

Velocità di riproduzione



Cliccare su questo tasto per visualizzare il cursore che regola la velocità di riproduzione della registrazione fatta in precedenza. Questo non si può fare quando si vola con la propria registrazione.

Colore della riproduzione



Cliccare su questo tasto per visualizzare i cursori che regolano i colori o la trasparenza del modello in riproduzione.

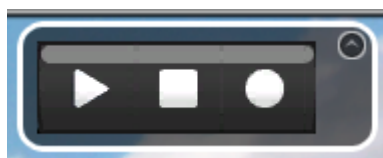
Avanzamento della riproduzione

Questa barra mostra il progredire della riproduzione o della registrazione. Si può anche trascinare questa barra tenendo premuto il tasto sinistro per mandare avanti o indietro la riproduzione e portarsi nel punto voluto.

Imposta il punto di inizio/fine della riproduzione

Usare questi tasti per impostare i punti di inizio e di fine della riproduzione corrente. Quando è impostato la riproduzione inizia (in) e finisce (out) nei punti stabiliti.

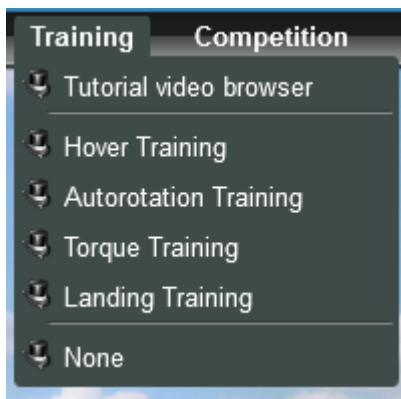
Modalità ridotta



Quando il pannello è ridotto, saranno visibili solo i controlli più comuni e poi si auto nasconde se il mouse non viene mosso per alcuni secondi.

In questa situazione si può solo riprodurre, fermare e registrare. Cliccare sul tasto apposito per ingrandire il pannello e portarlo nelle condizioni normali.

Menu Addestramento



Questo menu permette di accedere a tutte le modalità di allenamento disponibili su Phoenix.

Con questa funzione si può cambiare in vari modi il funzionamento per rendere più facile e veloce l'apprendimento.

Questo è uno strumento prezioso per imparare le tecniche di pilotaggio dal primo volo stazionario fino alle manovre più avanzate come l'autorotazione, in modo facile e rapido.

Tutorial video browser (Ricerca video esercitazione)



Questo menu permette di scegliere tra un buon numero di video per esercitazione che consentono di vedere molte tecniche e manovre (dal principiante all'esperto) con commenti vocali che spiegano come eseguirle.

Tutti i video sono divisi tra Aerei ed Elicotteri e sono ordinati per difficoltà. Per riprodurre un video, espandere la sua categoria dall'elenco facendo doppio clic su di essa oppure cliccando con il tasto sinistro del mouse, sulla piccola freccia che si trova a sinistra e poi individuare il video che si vuole riprodurre. Evidenziarlo con il cursore del mouse e poi selezionarlo cliccando con il tasto sinistro.

Le informazioni riguardo al video sono visualizzate sul pannello a destra dell'elenco. Per iniziare il video, cliccare sul tasto Avvio in basso a destra. Il video si avvia e la finestra di ricerca si chiude.

Addestramento all'hovering



Cliccare su **Hovering** per avviare l'esercitazione.

Questa modalità permette di imparare più facilmente e rapidamente potendo scegliere solo una delle funzioni da controllare mentre il modello si mantiene ad una quota fissa. Si possono in seguito aggiungere gradualmente altre funzioni, man mano che si prende confidenza con i vari comandi.

Si prega di notare che solo i modelli di elicottero si possono usare con questa esercitazione.

- **Setup:** Usare questo menu a tendina per scegliere quale funzione (i) si vuole controllare.
- **Reset:** Cliccare su questo tasto per ripristinare il modello.
- **Abilita/Disabilita l'auto riavvio:** Questa opzione imposta il riavvio automatico del modello quando si allontana troppo dal punto di partenza oppure le estremità sono troppo fuori rispetto al volo livellato.
- **Normale/Invertito:** Questa opzione permette di scegliere se si vuole fare pratica con il volo normale o rovescio.
- **Orientamento:** Usare questo menu a tendina per impostare l'orientamento del modello. Bisogna essere in grado di stare in hovering con sicurezza guardando il modello da tutti i lati.

Autorotazione



Cliccare su **Autorotazione** per avviare l'esercitazione.

Questa modalità imposta il modello per eseguire un'autorotazione dall'altezza preimpostata togliendo il motore, per consentire di fare pratica con questa manovra senza la necessità di portare il modello alla posizione di partenza tutte le volte, risparmiando così tempo per l'addestramento.

Si prega di notare che solo i modelli di elicottero si possono usare con questa esercitazione.

- **Altezza:** Si può scegliere fra diverse altezze di partenza per la manovra.
- **Reset:** Cliccare su questo tasto per ripristinare il modello.
- **Abilita/Disabilita l'auto riavvio:** Questa opzione imposta il riavvio automatico del modello dopo l'atterraggio.
- **Orientamento:** Usare questo menu a tendina per impostare l'orientamento del modello, e per scegliere se fare l'autorotazione normale o in volo rovescio.

Sospensione in volo



Cliccare su **Sospensione in volo** per avviare l'esercitazione..

Questa modalità, simile all'autorotazione, permette di fare pratica con il "torque-rolling" o "prop-hanging" che dir si voglia, usando un solo comando per volta. Si possono in seguito aggiungere gradualmente altre funzioni, man mano che si prende confidenza con i vari comandi

Si prega di notare che solo i modelli di aereo si possono usare con questa esercitazione.

- **Setup:** Usare questo menu a tendina per scegliere quale funzione (i) si vuole controllare.
- **Reset:** Cliccare su questo tasto per ripristinare il modello.
- **Abilita/Disabilita l'auto riavvio:** Questa opzione imposta il riavvio automatico del modello quando si allontana troppo dal punto di partenza oppure le estremità sono troppo fuori rispetto al volo livellato.
- **Orientamento:** Usare questo menu a tendina per impostare l'orientamento del modello. Bisogna essere in grado di eseguire questa manovra con sicurezza guardando il modello da tutti i lati.

Atterraggio



Cliccare su **Atterraggio** per avviare l'esercitazione.

Questa esercitazione imposta il modello per l'atterraggio sul sito di volo scelto, permettendo di fare pratica con questa manovra senza la necessità di portare il modello alla posizione di partenza tutte le volte, risparmiando così tempo per l'addestramento.

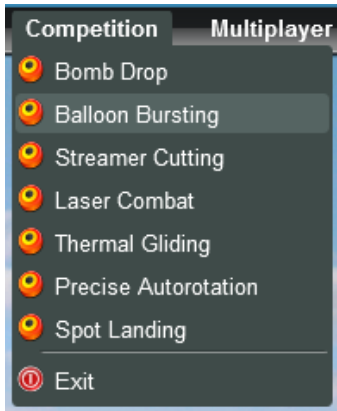
Si prega di notare che solo i modelli di aereo si possono usare con questa esercitazione.

- **Altezza:** Si può scegliere fra diverse altezze di partenza per la manovra.
- **Reset:** Cliccare su questo tasto per ripristinare il modello.
- **Abilita/Disabilita l'auto riavvio:** Questa opzione imposta il riavvio automatico del modello dopo l'atterraggio.
- **Distanza:** Si sceglie da quale distanza dalla propria posizione deve iniziare la manovra di atterraggio.

Nessuna

Scegliere questa opzione per annullare tutte le modalità di addestramento e tornare al volo normale.

Menu competizione



Phoenix ha varie modalità di gara divertenti ed eccitanti, oltre a giochi che possono migliorare le capacità di pilotaggio.

Molte di queste modalità si possono attivare anche quando si vola in multisessione sfidando altri piloti online.

Si prega di notare che non tutte queste modalità sono disponibili per tutte le competizioni.

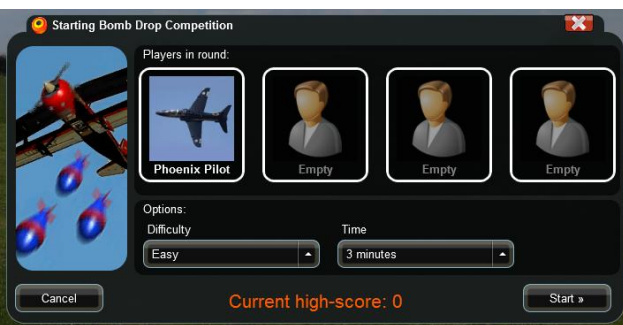
Modalità sfida



Iniziare la gara in modalità sfida (se disponibile) per un singolo pilota. Viene proposta una serie di sfide a punti oppure di obiettivi da raggiungere prima di poter passare al livello successivo.

Lo scopo è quello di raggiungere il livello più alto possibile, poiché ogni livello ha difficoltà superiori del precedente.

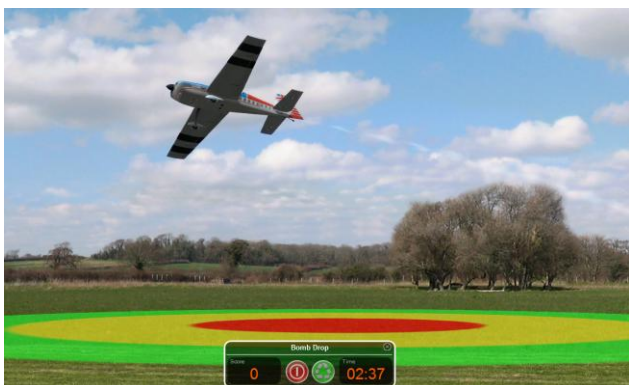
Modalità a punteggio massimo



Iniziare la gara in modalità a punteggio massimo (se disponibile), in cui bisogna provare a raggiungere il punteggio più alto prima che termini il tempo a disposizione, superando il risultato precedente.

Se è stata scelta questa modalità, si entra nel gruppo Start Competition dove si può vedere quali giocatori vi prendono parte e impostare le opzioni per la durata della partita e i livelli di difficoltà. Si può anche vedere il proprio punteggio massimo in questa modalità.

Sgancia bomba



In questa competizione bisogna volare nell'ambiente scelto e sganciare bombe sui bersagli che appaiono casualmente.

Colpendo i bersagli si guadagnano punti, più vicino al centro si colpisce più punti si guadagnano.

Tutti i modelli possono partecipare a questa competizione.

Sgancia bomba

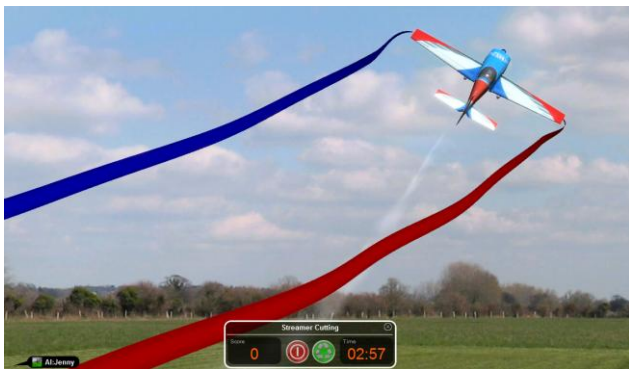


In questa competizione bisogna volare sul sito scelto e cercare di colpire i palloncini che vengono creati casualmente.

In base al livello di difficoltà impostato, i palloncini si muovono più o meno velocemente.

Tutti i modelli possono partecipare a questa competizione.

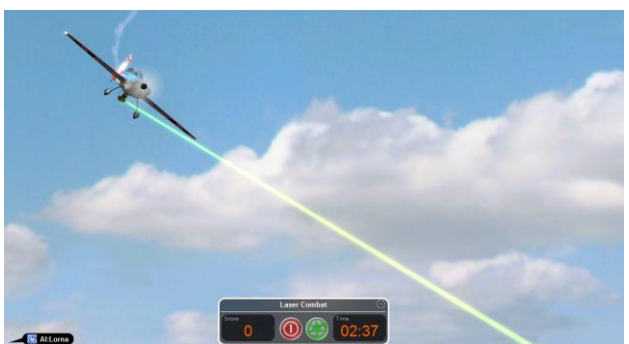
Taglio del nastro



Questa competizione è per due o più giocatori, sia con un Amico AI o un pilota on line. Il modello di ciascun pilota è munito di nastri che possono essere più lunghi o più corti a seconda del livello di difficoltà impostato. Lo scopo è quello di colpire i nastri degli altri piloti al fine di tagliarli e accumulare così i punti.

Solo i modelli di aereo possono partecipare a questa competizione.

Combattimento laser



In questa competizione, tutti i piloti sono muniti di emettitore laser che spara un fascio nella direzione in cui va il modello.

Si accumulano punti quando il fascio laser del proprio modello colpisce il modello di un altro pilota.

Tutti i modelli possono partecipare a questa competizione.

Planata in termica



In questa modalità con un singolo giocatore, si parte alti nel cielo con un modello di aliante senza motore.

Lo scopo è quello di sfruttare le termiche che vengono create casualmente per restare in aria il maggior tempo possibile.

Solo i modelli di aliante possono partecipare a questa competizione.

Autorotazione di precisione



In questa modalità con un singolo giocatore, si parte alti nel cielo con un modello di elicottero che ha il motore spento.

Lo scopo è quello di atterrare il più vicino possibile al centro del bersaglio.

Solo i modelli di elicottero possono partecipare a questa competizione.

Atterraggio di precisione



In questa modalità con un singolo giocatore, si parte alti nel cielo con un modello di aereo.

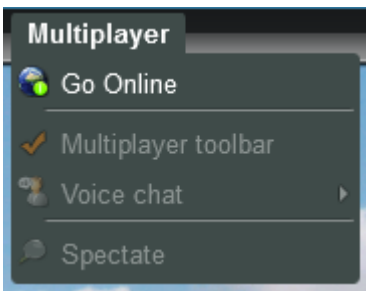
Lo scopo è quello di atterrare il più vicino possibile al centro del bersaglio.

Solo i modelli di aereo possono partecipare a questa competizione.

Esci

Cliccare su questo tasto per cancellare tutte le competizioni attive e tornare alla modalità di volo standard.

Menu Multiplayer



Questo menu contiene tutte le funzioni relative al Phoenix online con giocatori multipli.

Phoenix ha la completa possibilità di funzionare on line per volare e imparare da altri piloti sparsi per il mondo; dispone pure di una chat vocale e di un sistema di abbonamenti globali per trovare le sessioni che altri hanno creato.

Vai online

Cliccare su questa voce del menu per accedere nel sistema Online di Phoenix dove si può creare una sessione o unirsi ad una sessione creata da altri piloti.

Accesso on-line



Prima di poter accedere al sistema di giocatori multipli online, è necessario iscriversi a Phoenix Online.

Questo menu permette di inserire le proprie informazioni che altri piloti potranno vedere, e anche di impostare un nome utente online e un avatar che possa rappresentare il pilota presso gli altri piloti.

Tutte le informazioni sono completamente opzionali.

Apri automaticamente le porte sul mio router

Abilitare questa opzione se si hanno problemi a collegarsi con le sessioni di altri piloti. Questo permette di usare i comandi del router per aprire le porte necessarie (porte UDP 65000-65005) e migliorare l'affidabilità della connessione.

Accesso

Cliccare su questo tasto per iscriversi al servizio online ed entrare nella Lobby Online.

Annulla

Cliccare qui per annullare la procedura di iscrizione online.

Lobby Online



Dopo essersi iscritti nel servizio Phoenix Online, si accede al gruppo online dove si possono vedere tutte le sessioni a cui è possibile partecipare; è possibile creare la propria sessione oltre a chiacchierare con altri piloti nel gruppo.

Elenco delle sessioni

Qui si possono vedere tutte le sessioni disponibili - sia quelle locali che quelle su internet. Le sessioni sono suddivise secondo la posizione geografica del pilota che ha creato la sessione. Quando si passa con il cursore del mouse su di una sessione, si vedono ulteriori informazioni. Per scegliere una sessione, evidenziarla con il cursore del mouse e cliccare il tasto sinistro del mouse.

Se la sessione ha un'icona con lucchetto sulla lista, significa che ha una password che è necessario conoscere per potervi accedere.

Finestra della chat

A destra dell'elenco delle sessioni, c'è la finestra della chat. Qui si può chiacchierare con gli altri piloti che si trovano nell'elenco. Per mandare un messaggio, cliccare nell'apposita finestra sottostante e scrivere un messaggio, poi premere ENTER o cliccare sul tasto "Invia".

Lobby pilots

Il riquadro sotto alla finestra della chat mostra i piloti partecipanti alla Lobby ma che non stanno volando in una sessione. Il proprio pilota appare con una cornice arancio.

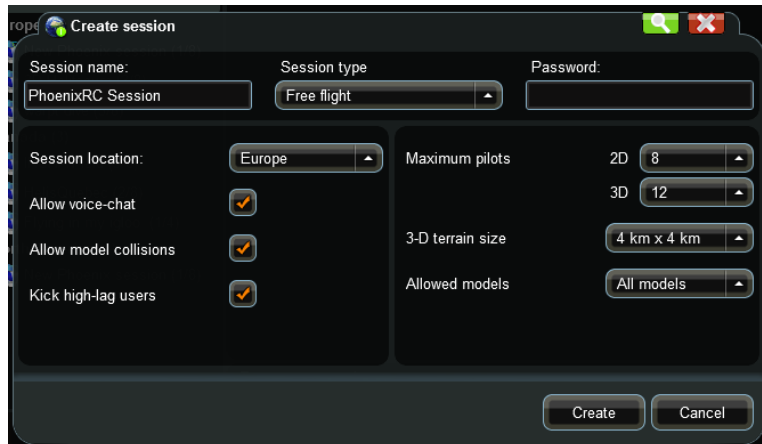
Crea una sessione

Cliccare su questo tasto per entrare nel relativo menu. Si veda la sezione seguente per avere maggiori informazioni al riguardo.

Partecipa alla sessione

Cliccare su questo tasto per partecipare alla sessione scelta dall'elenco. Se questa ha una password, verrà richiesto di immetterla.

Crea una sessione



Questo menu permette di creare una nuova sessione online a cui si possono unire altri piloti per volare insieme.

Quando si crea una sessione con il computer collegato a internet, questa appare agli altri piloti collegati online nell'elenco delle Sessioni Internet.

Se non è stata impostata una password, saranno in grado di unirsi a questa sessione per volare insieme.

- **Nome della sessione:** Inserire il nome della nuova sessione che si vuole creare, che è quello che appare agli altri utenti nell'elenco delle sessioni.
- **Tipo di sessione:** Scegliere il tipo di sessione che si vuole creare. Si può scegliere la modalità standard "Volo Libero", oppure le varie modalità del menu Competizione.
- **Password:** Se si vuole, è possibile inserire una password in questa casella che gli altri utenti dovranno inserire per potersi collegare a questa sessione.
- **Posizione della sessione:** Scegliere la posizione geografica che più si avvicina al posto in cui ci si trova. Questo serve agli altri utenti per scegliere una sessione che abbia una tempo di ping più basso.
- **Abilita chat vocale:** Scegliere questo per abilitare la chat vocale tra i piloti partecipanti alla sessione.
- **Abilita collisione dei modelli:** Scegliere questo per abilitare la collisione tra i modelli partecipanti alla sessione.
- **Caccia agli utenti troppo lenti:** Scegliere questa opzione per consentire al sistema di scollegare automaticamente gli utenti che hanno un tempo di ping troppo lungo.
- **Numero massimo piloti:** Impostare il numero massimo dei piloti che si possono collegare a questa sessione quando si vola su siti 2D o 3D.
- **Dimensione terreno 3D:** Quando si vola su di un sito 3D InfinityScape, questa è la distanza massima che i piloti potranno raggiungere a partire dal punto di avvio. Se un pilota tenta di volare più lontano, vedrà un messaggio di avviso e dovrà tornare indietro. Questo per evitare che i piloti volino troppo distanti uno dall'altro senza incontrarsi mai.
- **Modelli ammessi:** Indicare il tipo di modelli che si potranno scegliere in questa sessione - oppure tutti.

Quando si è soddisfatti delle opzioni scelte, cliccare sul tasto **Crea** per iniziare la sessione, oppure cliccare su **Annulla** per uscire senza aver creato nulla.

Barra strumenti Multiplayer

Mostra o nasconde la barra strumenti multiplayer. Si può fare la stessa cosa dal menu **Viste > Barre strumenti**.

Chat vocale

Phoenix ha la completa funzionalità della chat vocale che permette di parlare con gli altri piloti nella stessa sessione senza la necessità di scrivere messaggi. Per usare questa caratteristica è necessario collegare il microfono e gli altoparlanti (o cuffie).

Abilitata

Abilita o disabilita la chat vocale in questa sessione. Quando è disabilitata, la propria voce non viene trasmessa agli altri piloti e non si possono ascoltare le loro voci.

Attivazione vocale

Abilita questa opzione per trasmettere automaticamente la propria voce solo se è oltre un certo volume. Se disabilitata, per trasmettere la propria voce è necessario premere il tasto dedicato (il "V" di default).

Silenzia tutti gli utenti

Cliccare su questo tasto per disattivare l'audio di tutti gli utenti di quella sessione. Non si potranno sentire le loro voci o ricevere i loro messaggi di testo.

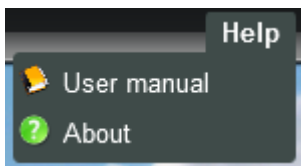
Vola/Guarda

Questa opzione permette di commutare tra le modalità di Vola e Guarda. Nella modalità Vola il proprio modello appare sul campo e si può volare normalmente con gli altri piloti. Nella modalità Guarda, il proprio modello non appare sul campo ed è possibile far scorrere gli altri piloti per guardare i loro modelli mentre volano.

Premendo il tasto SPAZIO sulla tastiera si passa tra le modalità Vola e Guarda.

Se si scollega la propria radio o l'interfaccia USB si rimane automaticamente in modalità Guarda.

Menu Aiuto



Questo menu contiene tutti i soggetti relativi all'aiuto nella comprensione del programma.

Manuale utente

Cliccare questa voce per aprire il manuale utente del Phoenix nella lingua che è stata scelta.

Info

Questa voce del menu apre la finestra Info che mostra le informazioni relative alla versione corrente del programma.