

LA PROGRAMACIÓN DE LOS CONTROLES DEL SIMULADOR CON

FSUIPC

POR

Pedro M. Torrens

ANEXO I

FSX - EL MOUSE LOOK Y EL FSUIPC

L'Aeroteca

C/ Montseny, núm. 22
(Esquina Sant Joaquim)
08012 Barcelona
Telefono 932 181 739
www.aeroteca.com
www.simuteca.com

L'Aeroteca/PMT/2010www.simuteca.com

FSX - EL MOUSE LOOK Y EL FSUIPC

Los que voláis el FSX me imagino que sabéis que dispone de un comando que permite usar el cursor del mouse como punto de vista, de forma que allí donde se dirige el cursor también lo hace el punto de vista del panel (solo el virtual 3D) o la vista exterior.

Para poder utilizar el mouse de esta forma mantened presionado el espaciador. El cursor del mouse pasará de forma de flecha a forma de cruz, y ya podéis usarlo como punto de vista. Si no queréis estar presionando el espaciador todo el rato, haced Mayúsculas+O y el cursor pasará a forma de cruz. Si volvéis a hacer Mayúsculas+O el cursor vuelve a su función normal.

Esta es la razón por la que algunos de los nuevos aviones para FSX, como el Beechcraft Duke, ya ni disponen de panel 2D.

Pero claro, como siempre, cuando alguien en Microsoft tiene una buena idea, le añaden u olvidan alguna gilipollez que se la carga. En este caso lógicamente se debe tener el mouse activado para esta función, que denominan "Mouse Look", pero resulta que esta función está incluida en la lista de todos los controladores que se activan o desactivan con el Joystick, pero (que yo sepa) los controladores (Joystick, Yoke, pedales, mouse, etc) de esa lista no pueden activarse o desactivarse separadamente. El resultado es que si uno tiene los controladores configurados con FSUIPC (para lo que necesariamente tiene que desactivarse los Joystick) no puede utilizar la maravilla del Mouse Look.

En el foro de FSUIPC, y para este caso, Pete Dowson recomienda una configuración mixta FSX-FSUIPC que ni os explico porque es muy compleja de instalar y encima da problemas. Seguramente si la instala el Sr. Dowson será perfecta y además fácil de instalar, pero cuando lo hace un merluzo informático como yo el resultado es un desastre.

Pero a este merluzo informático se le ha ocurrido un sistema para poder disfrutar de lo mejor de ambos mundos. Tenéis que hacer lo siguiente:

Primero escogéis el botón de vuestro controlador que queráis utilizar para el Mouse Look. Después abris la carátula del FSUIPC en su página "Buttons + Switches", como la que he añadido más abajo como ejemplo. Hacéis click en el botón escogido para que lo identifique el programa, y a continuación:

Hacéis click en el cuadro "Select for key press"

En el cuadro que hay debajo haced click en "Set"

En el recuadro aparecerá "Press Key"

En el teclado presionad los botones Control+K que aparecerán en el recuadro

Justo debajo asegurados de que el cuadro de "Key press not to be held" está activo

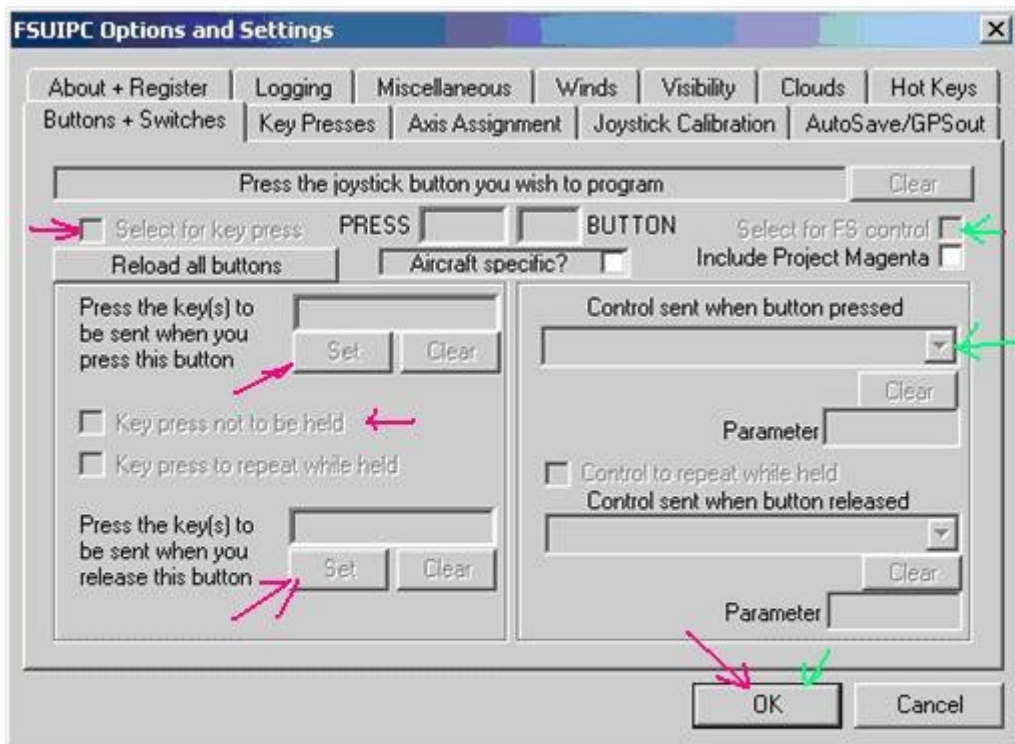
En el recuadro que hay al final haced click en "Set"

En el recuadro aparecerá "Press Key"

En el teclado presionad los botones Mayúsculas+O que aparecerán en el recuadro

Haced click en OK y ya está.

Con esta configuración, al presionar el botón seleccionado primero se activarán los Joystick en el FSX y a continuación el Mouse Look. Al volverlo a presionar ocurrirá lo inverso hasta dejar los Joysticks desactivados y el mouse en su función normal.



Para la explicación que viene a continuación, cuando diga cruz me refiero al mouse activado como Mouse Look, y si digo flecha significa que el mouse cumple su función normal.

Lo malo es que como ocurre con todas las ideas para solucionar gilipolleces de Microsoft, esta tampoco es perfecta. Cuando estéis con cruz los Joysticks del FSX estarán activados y los controles configurados con el FSUIPC pueden no funcionar correctamente. Por esta razón, una vez hayáis situado el punto de vista en la parte del panel que os interesa es conveniente que os acordéis de volver a darle al botón para regresar a flecha con los Joysticks del FSX desactivados. Además no olvidéis que sea cual sea la configuración que uséis, FSUIPC o FSX, cuando estéis en cruz no podéis hacer click en ningún elemento del panel, para esto debéis regresar a flecha. Me explico, para utilizar cualquiera de los elementos del panel haciendo click sobre ellos, por ejemplo, para encender o apagar alguna luz, conectar o desconectar elementos del Autopilot o del MCP, etc. tenéis que estar en flecha, el click no os funcionará estando en cruz.

Por estas y otras razones, los que ya hayan empezado a volar con la cabina virtual (o panel 3D) saben que hay momentos en que es importante poder regresar a poder ser de forma instantánea al punto de vista frontal. Este “Vista al frente” más rápido que si

fuese militar se consigue programando otro botón con el FSUIPC. Una vez en la carátula y en la página “Buttons + Switches”, hacéis click en el botón escogido para que lo identifique el programa, y a continuación, en el lado opuesto al que hemos trabajado antes, hacéis click en el cuadro “Select for FS control”, y en la flecha del recuadro “Control sent when button pressed” y en la larguisiiiiiiiiima lista que os saldrá buscáis “PAN RESET” y lo seleccionáis, hacéis click en OK, y cada vez que presionéis ese botón el punto de vista regresará a su posición inicial. Ni que decir tiene que si voláis frecuentemente con 3D es importante que los botones que seleccionéis para Mouse Look y Panview Reset sean de acceso rápido. En mi yoke CH tengo configurado el Mouse Look en el botón del extremo del cuerno izquierdo y el Panview Reset en el mismo botón del cuerno derecho. Los cuernos del yoke, claro.

Para finalizar, una recomendación en base a algo que me ocurrió la primera vez que probé el botón Mouse Look con esta configuración FSUIPC. Como que hace tiempo que utilizo exclusivamente FSUIPC para configurar cualquier controlador tenía borrados todos los ejes en el panel de configuración del FSX, para que no hubiese el más mínimo riesgo de que interfirieran con el FSUIPC. La primera vez que probé el botón Mouse Look configurado de esta forma todo funcionó bien con una “pequeña” excepción, al accionar el botón para pasar a Mouse Look además de cumplir su función perfectamente cortaba gases y me quedaba sin potencia. Si movía el throttel y lo volvía a situar en la posición correcta, al accionar de nuevo el botón para volver a flecha ya no cortaba gases. Entonces pensé que quizás al activar los Joysticks del FSX, como que no tenía ningún eje configurado, al no encontrar palanca del throttel el FSX simplemente cortaba gases. Y así era, configuré los ejes del throttel, prop y mixture en el FSX y ya no volvió a ocurrir. Si utilizáis el Mouse Look configurado de esta forma con el FSUIPC, no os olvidéis de tener los controladores configurados también en el FSX, para evitar que por tenerlos activados aunque sea unos segundos os haga la pascua y os deje sin potencia.

Barcelona 30 Marzo 2010.